

Ministério da Saúde
FIOCRUZ
Fundação Oswaldo Cruz



FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

SENTIDOS DA SAÚDE EM JOGOS DIGITAIS

Rio de Janeiro

2016

FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

SENTIDOS DA SAÚDE EM JOGOS DIGITAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Informação, Comunicação e Saúde (Icict), para obtenção do grau de Mestre em Ciências.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Inesita Soares de Araujo

2º Orientador: Dr. Marcelo Simão de Vasconcellos

Rio de Janeiro

2016

Ficha catalográfica elaborada pela
Biblioteca de Ciências Biomédicas/ ICICT / FIOCRUZ – RJ

C331 Carvalho, Flávia Garcia de
Sentidos da saúde em jogos digitais / Flávia Garcia de Carvalho. - Rio
de Janeiro, 2016.
x, 202 f. : il. ; 30 cm.

Dissertação (Mestrado) – Instituto de Comunicação e Informação
Científica e Tecnológica em Saúde, Pós-Graduação em Informação e
Comunicação em Saúde, 2016.

Bibliografia: f. 195-202

1. Comunicação e saúde. 2. Sentidos da saúde. 3. Video games. 4.
Jogos e saúde. 5. Jogos digitais. 6. Análise de discursos. I. Título.

CDD 371.337

FLÁVIA GARCIA DE CARVALHO

SENTIDOS DA SAÚDE EM JOGOS DIGITAIS

Aprovado em 30 de março de 2016

Banca Examinadora:

Prof^ª. Dr^ª. Inesita Soares de Araujo

Prof. Dr. Marcelo Simão de Vasconcelos

Prof^ª. Dr^ª. Janine Miranda Cardoso

Prof^ª. Dr^ª. Fátima Cristina Regis Martins de Oliveira

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Inesita Soares de Araujo, por ter acreditado em mim e no meu tema, por me ter ensinado, orientado e corrigido até que fosse possível apresentar esta dissertação e por fazer deste percurso não somente uma experiência acadêmica, mas também uma experiência de vida.

Ao meu coorientador, Marcelo Simão de Vasconcellos, por ter sido fundamental na minha entrada no mundo dos *Game Studies*, por constantemente me orientar e me aconselhar, pelo seu entusiasmo com este novo mundo e pelo companheirismo no trabalho.

A Chris Bateman, por ter levantado discussões importantes e ter me presenteado com seus livros “Chaos Ethics” e “The Mythology of Evolution”.

A Fátima Regis Oliveira, pelas suas contribuições na qualificação e por ter me presenteado com seu livro “Nós, ciborgues: Tecnologias de Informação e Subjetividade homem-máquina”.

Aos meus colegas da turma de 2014 do PPGICS, por me inspirarem com suas conquistas e me influenciarem positivamente com seus exemplos de dedicação e superação.

Aos professores do PPGICS, pelo aprendizado e incentivo.

Aos colegas que já jogaram os mesmos jogos que analiso nesta pesquisa, por me incentivarem e apoiarem as minhas escolhas.

Aos meus colegas do Iicet e da Fiocruz, pelo reconhecimento e apoio à pesquisa deste objeto ainda tão novo no nosso campo, que são os jogos digitais.

Aos meus pais, por serem sempre o porto seguro de todas as horas.

RESUMO

A saúde é um tema plural e de interesse geral da população, com uma produção simbólica que não se restringe a um campo de práticas profissionais e é um conceito vulgar, no sentido de que está ao alcance de qualquer pessoa. Os sentidos de saúde emergem de diversas mídias, entre as quais destacamos os jogos digitais para o entretenimento, jogos que, por sua vez, são mídias complexas e capazes de produzir sentidos de maneiras bastante específicas, sendo ao mesmo tempo objetos e processos. A pesquisa que esta dissertação apresenta teve como objetivo analisar a produção de sentidos em novos espaços de comunicação, estudando jogos digitais como lugar de produção de sentidos da saúde. Para tanto, selecionamos dois jogos de sucesso de público e crítica - *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution* - e procedemos a uma pesquisa qualitativa. Ambos são do gênero de “tiro em primeira pessoa” e investidos de narrativas de ficção científica, ricas em questionamentos sobre a interferência da Ciência e da Tecnologia no corpo e na saúde. Para uma pesquisa centrada na produção de sentidos, optamos pela análise do dispositivo do jogo e de dispositivo de enunciação, através de sessões de jogo executadas pela analista, que simultaneamente esteve investida do lugar de jogadora. A metodologia foi criada especialmente para os objetivos dessa pesquisa e se baseou na produção de um dispositivo de análise composto por uma matriz conceitual, uma matriz analítica, apropriações da autoetnografia e da participação observante aplicadas às sessões de jogo e de aportes da Análise de Discursos, como a análise comparativa, a observação de marcas textuais, a compreensão do silêncio como produtor de sentido e as noções de dispositivo de enunciação e seus sujeitos. Concluímos que os sentidos de saúde podem emergir tanto de aspectos ficcionais quanto das regras e mecânicas de jogo, em um funcionamento entrelaçado e complementar. Entre os sentidos que emergiram, destacamos uma conceituação de saúde em intersecção com a Ciência e Tecnologia, apropriada como mercadoria e informada pela metáfora mecanicista, além de discursos medicalizantes e procedimentos produtores de iniquidade no acesso a bens e serviços de saúde. Os resultados motivam novos investimentos em pesquisa, nos âmbitos da circulação e apropriação de sentidos.

Palavras-chave: Comunicação e Saúde, sentidos da saúde, video games, Jogos e Saúde, jogos digitais, Análise de Discursos.

ABSTRACT

Health is a plural subject and of general interest for the population, with a symbolic production that is not restricted to a field of professional practice. Also, it is a common concept in the sense that is available to anyone. Health meanings emerge from various media, among which digital games for entertainment, games that, in turn, are complex media and capable of producing senses in very specific ways, being objects and processes at the same time. The research that this dissertation presents aimed to analyze the production of meanings in new spaces of communication, studying digital games as a place for production of health senses. We selected two blockbuster games - *BioShock* and *Deus Ex: Human Revolution* - and proceeded to do a qualitative research. Both games are from the genre of "first person shooter" and invested in science fiction narratives, rich in questions about the interference of Science and Technology in the body and health. For a focused research on the production of meaning, we chose the analysis of the gaming device and enunciation device through play sessions executed by the analyst, who was simultaneously in the place of the player. The methodology was specially created for the purposes of this research and was based on the production of an analysis device consisting of a conceptual framework, an analytical framework, appropriations of autoethnography and observant participation applied to game sessions and Discourse Analysis contributions, as comparative analysis, observation of textual marks, understanding the silence as a producer of meanings and the enunciation device notions and their subjects. We conclude that health meanings can emerge from both fictional aspects and from the rules and game mechanics in an intertwined and complementary process. Among the meanings that emerged, we highlight a concept of health intersected with Science and Technology, appropriated as commodity and informed by the mechanistic metaphor, besides medicalized discourses and procedures which produce iniquity in the access to health goods and services. The results motivate new investments in research, particularly in the areas of circulation and reception of meanings.

Keywords: Health Communication, meanings for health, video games, digital games, discourse analysis.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 JOGOS DIGITAIS FALAM DE SAÚDE?	11
1.2 JUSTIFICATIVA	13
1.3 OBJETIVOS	19
1.3.1 Objetivo geral	19
1.3.2 Objetivos específicos	19
1.4 EIXOS TEÓRICOS	20
1.5 CAPÍTULOS.....	20
2 SENTIDOS DA SAÚDE	22
2.1 CONTRIBUIÇÕES DA SEMIOLOGIA DOS DISCURSOS SOCIAIS	24
2.1.1 Postulados da Semiologia dos Discursos Sociais	24
2.1.2 Sentidos da saúde em um modelo de comunicação como mercado simbólico	25
2.2 CINCO PERSPECTIVAS PARA PERCEBER A SAÚDE	28
2.2.1 Saúde como fenômeno.....	30
2.2.2 Saúde como metáfora.....	34
2.2.3 Saúde como medida	40
2.2.4 Saúde como valor.....	42
2.2.5 Saúde como práxis	46
2.3 SAÚDE NAS NOVAS MÍDIAS	54
3 OS JOGOS DIGITAIS	57
3.1 JOGO DIGITAL COMO MÍDIA	57
3.2 UMA DEFINIÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS	59
3.2.1 Optando por uma definição para jogo.....	60
3.2.2 Definindo “jogo digital”	63
3.3 OS <i>GAME STUDIES</i>	64
3.3.1 Jogos como novas narrativas?.....	67
3.3.2 Ludologia: uma nova disciplina.....	68
3.3.3 A retórica procedimental	71
3.3.4 Jogos como realidade e ficção	75
3.4 A FICÇÃO CIENTÍFICA.....	79
3.4.1 Uma definição difícil	79
3.4.2 Desilusão e distopias.....	80

3.4.3	O <i>cyberpunk</i>	81
3.4.4	Ciborgues.....	82
3.5	O DISPOSITIVO DOS JOGOS DIGITAIS.....	85
3.5.1	O Modelo de Dispositivo MMORPG.....	85
3.5.2	Textos.....	92
3.5.3	Sistemas.....	95
3.5.4	Infraestrutura.....	96
3.5.5	Meio Ambiente.....	98
4	METODOLOGIA.....	99
4.1	DISPOSITIVO DE ANÁLISE.....	99
4.1.1	Matriz conceitual.....	100
4.1.2	Matriz analítica.....	103
4.1.3	Representação visual do dispositivo de análise.....	113
5	ANÁLISE.....	114
5.1	SINOPSE DOS JOGOS.....	114
5.1.1	<i>BioShock</i>	114
5.1.2	<i>Deus Ex: Human Revolution</i>	118
5.2	CONTRATO DE LEITURA DOS JOGOS.....	121
5.2.1	Capas: primeiros textos.....	121
5.2.2	Páginas da plataforma Steam, aspectos de mercado e comunidade.....	123
5.2.3	Escolhas iniciais baseadas na competência e capacidade do jogador.....	124
5.2.4	Avatares, protagonistas e representação.....	126
5.2.5	Interface e avatar.....	130
5.3	OS SENTIDOS DE SAÚDE NOS JOGOS.....	133
5.3.1	Saúde como fenômeno.....	133
5.3.2	Saúde como medida.....	147
5.3.3	Saúde como metáfora.....	151
5.3.4	Saúde como valor.....	161
5.3.5	Saúde como práxis.....	169
5.4	REFLEXÕES.....	185
6	CONCLUSÃO.....	190
	REFERÊNCIAS.....	195

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Representação gráfica do Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico	26
Figura 2 - Modelo de Análise Relacional de MMORPGs.....	86
Figura 3 - Contextos do Jogador.....	88
Figura 4 - Dispositivo do MMORPG	90
Figura 5 - Matriz conceitual das perspectivas da conceituação de saúde.....	101
Figura 6 – Matriz analítica do dispositivo do jogo	109
Figura 7 - Representação visual do dispositivo de análise	113
Figura 8 - Capas para DVD dos dois jogos	122
Figura 9 – Duas páginas da loja Steam disponibilizando <i>BioShock</i> à esquerda e <i>Deus Ex: HR</i> à direita	124
Figura 10 - Opções iniciais para o jogador de <i>BioShock</i>	125
Figura 11 - Opções iniciais para o jogador de <i>Deus Ex: Human Revolution</i>	125
Figura 12 - Captura de tela de <i>cutscene</i> de <i>BioShock</i>	127
Figura 13 - Opções de falas do avatar durante diálogos em <i>Deus Ex: HR</i>	128
Figura 14 - Captura de tela de sessão de jogo de <i>Deus Ex: HR</i>	129
Figura 15 - Tela de jogo de <i>BioShock</i> durante um combate.	131
Figura 16 - Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> durante um combate.	131
Figura 17 - Menu de <i>Deus Ex: HR</i> mostrando o HUD como atributo da prótese de retina do avatar.....	132
Figura 18 – Cena no jogo de <i>BioShock</i> à esquerda e de <i>Deus Ex: HR</i> à direita.....	133
Figura 19 - Menu de <i>Deus Ex: HR</i> mostrando sistema regenerador de saúde do avatar.....	135
Figura 20 – Tela de inventário de “tônicos físicos” em <i>BioShock</i>	136
Figura 21 - Detalhe de tela de jogo de <i>BioShock</i> com a visão do banco de genes.	136
Figura 22 – Detalhe de tela de jogo de <i>BioShock</i> sinalizando que um novo tônico físico foi adquirido.....	137
Figura 23 – Tela de ativação de aprimoramentos do avatar em <i>Deus Ex: HR</i>	138
Figura 24 – Detalhe de tela de uma loja do mundo do jogo disponibilizando um <i>Praxis Kit</i> para venda em <i>Deus Ex: HR</i>	139
Figura 25 - Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> com o avatar mortalmente ferido.	141
Figura 26 - Tela de jogo de <i>BioShock</i> em momento que o avatar está sendo ferido	142
Figura 27 – Uma das várias <i>Vita-Chambers</i> em <i>BioShock</i>	142

Figura 28 - Tela de <i>cutscene</i> da abertura de <i>BioShock</i>	143
Figura 29 - Tela de <i>cutscene</i> da abertura de <i>Deus Ex: HR</i>	144
Figura 30 – Detalhe de tela de jogo de <i>BioShock</i>	145
Figura 31 - Detalhes de captura de tela de jogo de <i>BioShock</i> , mostrando duas propagandas de cigarro.....	145
Figura 32 - Cena do trailer de <i>Deus Ex: HR</i>	146
Figura 33 - Detalhe de tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> com grupo de personagens fumando na entrada de um prédio.....	147
Figura 34 – Detalhe de tela de <i>BioShock</i> à esquerda e <i>Deus Ex: HR</i> à direita com suas medidas iniciais ainda não aprimoras de saúde.....	148
Figura 35 – Detalhe de tela de jogo de <i>BioShock</i> à esquerda e de <i>Deus Ex: HR</i> à direita mostrando as representações de seus níveis de saúde e poder ampliados até seus níveis máximos.....	149
Figura 36 – Exemplo de personagem com roupa com características inspiradas no Renascimento à esquerda, em <i>Deus Ex: HR</i>	152
Figura 37 - Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> no interior do apartamento de Adam Jensen.....	152
Figura 38 - Detalhe de tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> no escritório de David Sarif.....	153
Figura 39 - Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> no interior de uma residência.....	153
Figura 40 - Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> no interior de uma residência.....	154
Figura 41 - Detalhe de tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> no interior do apartamento de Adam Jensen.....	155
Figura 42 – Tela de jogo em laboratório de <i>Deus Ex: HR</i>	155
Figura 43 – Tela de jogo de <i>BioShock</i> na entrada para a cidade de <i>Rapture</i>	156
Figura 44 – Tela de jogo em um ambiente para alterações no corpo em <i>BioShock</i>	157
Figura 45 – Tela de <i>cutscene</i> durante cirurgia em uma clínica LIMB.....	157
Figura 46 – Tela de inventário de armas e poderes em <i>BioShock</i>	158
Figura 47 - Tela de inventário de plasmídeos em <i>BioShock</i>	158
Figura 48 – Tela de aprimoramentos do avatar em <i>Deus Ex: HR</i>	159
Figura 49 – Detalhe de tela com material promocional de plasmídeo.....	162
Figura 50 – Detalhes do interior de uma clínica LIMB em <i>Deus Ex: HR</i>	162
Figura 51 – Catálogo de produtos a serem obtidos usando o <i>Adam</i> como moeda em <i>BioShock</i>	163
Figura 52 – Tela de jogo de <i>BioShock</i> em momento em que o jogador pode escolher retirar o <i>Adam</i> de uma <i>Little Sister (harvest)</i> ou salvá-la (<i>rescue</i>).....	167

Figura 53 - Detalhes de tela de jogo mostrando cartazes no interior do pavilhão médico em <i>BioShock</i>	169
Figura 54 – Tela de jogo na entrada do pavilhão médico de <i>BioShock</i>	170
Figura 55 – Tela de jogo com visão para o centro cirúrgico em <i>BioShock</i>	171
Figura 56 – Detalhe de tela de <i>Deus Ex: HR</i> com uma propaganda das clínicas LIMB	171
Figura 57 - Detalhe de tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> mostrando catálogo de uma clínica LIMB disponibilizando munição para uma arma letal	172
Figura 58 – Tela de <i>cutscene</i> de fim de jogo de <i>BioShock</i>	173
Figura 59 – Tela de <i>cutscene</i> de <i>BioShock</i> durante revelação da verdadeira origem do protagonista.....	176
Figura 60 – Detalhe de tela de inventário de Deus Ex: HR mostrando uma fotografia da infância do protagonista.....	177
Figura 61 - Tela de jogo de <i>BioShock</i> durante um efeito do “Código Amarelo”	178
Figura 62 - Tela de jogo de <i>BioShock</i> durante um efeito colateral do antídoto.....	179
Figura 63 - Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> durante um combate em que o avatar tem seus poderes desligados	180
Figura 64 – Detalhe de <i>cutscene</i> de <i>BioShock</i> em abertura de um filme institucional	182
Figura 65 – Tela de jogo de <i>BioShock</i>	182
Figura 66 – Tela de trailer de <i>Deus Ex: HR</i>	183
Figura 67 – Detalhe de tela de jogo de <i>Deu Ex: HR</i>	184
Figura 68 – Tela de administração de aprimoramentos em <i>Deus Ex: HR</i>	184
Figura 69 – Tela de jogo de <i>Deus Ex: HR</i> após o último combate do jogo.....	185

1 INTRODUÇÃO

1.1 JOGOS DIGITAIS FALAM DE SAÚDE?

O tema da relação entre saúde e jogos digitais, por sua incipiência entre nós, requer a constituição cuidadosa de um cenário, para sua melhor compreensão. De um lado, está a saúde como algo relacionado à vida, de difícil definição, pelas múltiplas possibilidades, cada qual com suas consequências teóricas e metodológicas. Do outro lado, estão os jogos, como uma mídia em crescente expansão, considerada ainda nova, porém já fazendo parte da vivência de muitos desde a infância até a idade adulta.

A saúde é tema de interesse geral da sociedade, logo, não se restringe aos debates internos de seus campos específicos. Relacionado à vida, o conceito de saúde pode ser enunciado por qualquer pessoa e não cabe em uma determinação científica (CAPONI, 1997). Os discursos da saúde podem ser encontrados na vivência comunitária, na vida doméstica, na escola, em narrativas populares, nos cultos religiosos. São muito presentes em mídias, como teledramaturgia, revistas semanais, noticiários, propagandas, blogs e, entre outras mais, em jogos digitais. Assim, "saúde" pode estar em todo lugar, por isto mesmo é de difícil definição, sendo seus sentidos múltiplos e produzidos de acordo com diversos contextos (ALMEIDA FILHO, 2011). Por outro lado, não há uma ciência que possa determinar o que venha a ser saúde, mas somente contribuir com uma de suas perspectivas (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013).

Sob esta ótica, os sentidos da saúde são bens simbólicos, fenômenos culturais que funcionam sob uma lógica de mercado e, como bens, são produzidos, circulam e são consumidos. Como os sentidos da saúde não são exclusivos do campo da Saúde, diversos outros atores contribuem com suas próprias concepções sobre a saúde. Assim, o campo da Política, da Educação, o mercado, a indústria, as artes, o marketing e até o entretenimento vão produzir e fazer circular seus próprios sentidos sobre a saúde. Nesta pesquisa, observamos que os sentidos da saúde também são produzidos a partir de jogos digitais para o entretenimento, uma mídia em crescente expansão.

O termo “jogo” em nossa sociedade remete à uma diversidade de sentidos. Evitamos uma abordagem que trata os jogos como materiais sem valor social, relacionados a uma atividade compulsiva ou a estilos de vida sedentários. Escolhemos estudar os jogos digitais como uma mídia expressiva, lugar onde o mundo também é representado, buscando entender

criticamente suas configurações e a representação de nosso mundo na forma de jogos digitais (BOGOST, 2007).

Desde seus primórdios, os jogos digitais acompanham os avanços dos computadores. Entretanto, eles não são um objeto puramente tecnológico, podendo ser considerados um fenômeno de importância cultural. Somado a isso está sua capacidade de combinar estética e participação de maneira que as mídias anteriores jamais puderam fazer. Jogos digitais são, ao mesmo tempo, objetos e processos. Não podem ser simplesmente lidos, ouvidos ou assistidos, mas sempre devem ser jogados (AARSETH, 2001). Desde os primeiros jogos digitais, marcados por sua simplicidade devido às limitações tecnológicas, já se podia perceber algumas relações entre o funcionamento dos mesmos e o conceito de saúde, ainda que de forma elementar. Na maioria deles, o jogador controlava um personagem que possuía uma espécie de inventário de vidas que iam sendo subtraídas a medida que o jogador cometia erros. Quando o total de “vidas” acabava, o personagem “morria” e o jogo chegava ao fim. Posteriormente, as mecânicas de jogo foram ficando mais complexas e o personagem, em muitos jogos passou a contar com medidas de energia, de vitalidade e, em alguns casos, até de saúde mental, que devem ser cuidadosamente administradas pelo jogador. Estes são somente exemplos de concepções de saúde que já se converteram em uma espécie de linguagem comum a diversos jogos, tornando-se bastante conhecidos e naturalizados entre os jogadores (BROOKSBY, 2008).

Nesta pesquisa, não optamos pelos jogos educacionais com tema em saúde como objeto porque entendemos os mesmos como materiais pautados de maneira instrumental por objetivos específicos das práticas da saúde e criados para públicos específicos e limitados. Optamos pelos jogos comerciais de entretenimento que são sucesso mundial de crítica e de vendas por acreditarmos que a partir destes encontramos uma produção de sentidos da saúde mais representativa da produção social de sentidos. Livres de objetivos instrumentais da saúde e circulando entre um público amplo, é provável que esses jogos representem uma circulação discursiva mais eficaz, na sua dimensão de aparato ideológico de construção de sentidos hegemônicos, de onde serão destacados sentidos da saúde.

De um conjunto de jogos de sucesso mercadológico e de crítica, destinados a grandes públicos espalhados por todo o globo, selecionamos os jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*, para compor nosso *corpus* de análise:

- *Bioshock* se passa em 1960 em uma cidade submarina fictícia, construída à parte do mundo na superfície, onde seu funcionamento social reflete os ideais

objetivistas¹ e onde sua maior descoberta científica é um plasmídeo que causa alterações radicais no DNA.

- *Deus Ex: Human Revolution* se passa em 2027, quando melhorias mecânicas e digitais podem ser largamente implantadas no corpo a ponto de apagar o termo “prótese”, passando a ser itens de consumo chamados “aprimoramentos”.

Esses jogos, cujas histórias de fundo se identificam com o gênero literário de ficção científica, direcionam a nossa atenção para os sentidos da saúde na intersecção com a ciência e a tecnologia, que ganharam protagonismo nas narrativas. Se os mundos ficcionais dos jogos escolhidos sugerem o potencial dos jogos digitais de disputar sentidos da saúde, eles ainda o fazem de muitas outras maneiras. Além de seu grande potencial expressivo e múltiplas formas de representação já conhecidos em outras mídias como texto, imagem, som e movimento, os jogos digitais possuem características específicas dessa mídia, relacionadas à interatividade, procedimentalidade, virtualidade, imersão, participação e às várias possibilidades de percursos de jogo.

Assim, do cruzamento entre as questões da produção social dos sentidos da saúde e da ocupação cada vez maior dos jogos digitais nesse espaço de produção, com suas características específicas de mídia, definimos como objeto teórico da dissertação os jogos digitais como espaço de construção discursiva sobre a saúde.

1.2 JUSTIFICATIVA

Jogos digitais são uma mídia abrangente e de grande sucesso comercial, o que pode ser constatado em sua dimensão mercadológica. Em 2014, o Banco Nacional do Desenvolvimento apresentou os resultados do levantamento de informações sobre a indústria de jogos digitais e as políticas públicas para o setor. O relatório apontava que em 2010 o faturamento do mercado de jogos digitais já equivalia a quase o dobro do mercado de cinema, e continuaria em aceleração (BNDES, 2014). Enquanto isso, uma pesquisa de 2011 apontou o Brasil como o quarto mercado mundial de jogos digitais, com cerca de 35 milhões de pessoas (de uma população de 195 milhões de habitantes) jogando rotineiramente (Gap Closing... ,

¹ Objetivismo é uma filosofia fundada pela autora e filósofa russa-americana Ayn Rand. Afirma que a realidade existe independentemente da consciência; o ser humano tem contato direto com a realidade através dos sentidos; o objetivo moral da vida humana é atingir a própria felicidade ou interesse próprio racional; o único sistema social consistente com esta moralidade é um que respeite os direitos dos seres humanos à vida, liberdade, propriedade e busca à felicidade; que os norte-americanos identificam com o capitalismo.

2011). Apesar do senso comum por vezes ainda considerar os jogos como atividade lúdica própria para crianças, uma pesquisa do Ibope de 2012 apontava também que jogos digitais não são uma mídia predominantemente infantil, uma vez que 60% dos jogadores eram adultos de mais de 19 anos de idade (IBOPE, 2012). Este dado justifica nossa opção pelos jogos voltados ao público adulto. Em outubro de 2015 foi publicada uma pesquisa apontando que 82% dos jovens e adultos brasileiros de 13 a 59 anos jogam jogos digitais em pelo menos um dispositivo. Desse total de jogadores, 47% utilizam computadores pessoais para jogar (RILEY, 2015), justificando nossa opção nesta pesquisa por jogos executáveis nesse tipo de equipamento.

Alguns autores apontam que as pesquisas sobre jogos ainda não acompanham seu crescimento comercial acelerado e que ainda é necessário um grande esforço para que sejam reconhecidos como artefatos culturais expressivos (AARSETH, 2001; ESKELINEN, 2001; BOGOST, 2007). Apesar dos jogos digitais terem surgido junto com os primeiros computadores na década de 70, foi somente no ano de 2001 que o campo dos *Game Studies*² recebeu seu primeiro periódico acadêmico com revisão por pares (AARSETH, 2001). Assim, existiria uma urgência em se entender como as construções simbólicas se configuram nos jogos digitais e em se perceber, com uma visão crítica, a representação de nosso mundo nessa mídia (BOGOST, 2007).

Se a pesquisa em jogos digitais ainda é considerada incipiente no Brasil, ainda mais raras são as abordagens que consideram o jogo primariamente na sua inserção na cultura, sociedade e comunicação:

A maioria das pesquisas a respeito de *video games* no Brasil se divide em dois grupos: o primeiro relacionado à tecnologia, que discute abordagens computacionais para aplicação em *video games*, como inteligência artificial, gráficos tridimensionais e algoritmos; o segundo se enquadra nas áreas de educação e pedagogia, tratando da aplicação de *video games* como alternativas ou complementos à educação formal, focando nos seus aspectos cognitivos (VASCONCELLOS, 2013).

Outro aspecto a ressaltar é o fato de haver raros estudos que tratam jogos digitais como mídia relacionados ao campo da saúde. Na busca bibliográfica efetuada nas bases de dados Lilacs, Medline, Web of Science e Scielo, utilizamos os seguintes termos: *Video Games* e *Health Communication*. Apesar deste projeto optar pelo uso do termo “jogo digital”, há uma multiplicidade de grafias usadas (vídeo game, videogame, jogos de vídeo, etc.). Por conta disso, optou-se por usar o descritor “Video Games” conforme definido pelo DeCS

² *Game Studies* é a disciplina dedicada ao estudo crítico dos jogos. Alguns de seus focos são o design de jogo, os jogadores e seus papéis na sociedade e na cultura.

(Descritores em Ciências da Saúde) na categoria codificada como I03.450.642.693.930 e L01.224.900.930 (cobrindo Jogos de Vídeo, Videojogos, Juegos de Video). Apesar da defesa do uso do conectivo “e” para designar o campo “Comunicação e Saúde” (ARAUJO; CARDOSO, 2007), não havia descritor com esta grafia e foi usado o descritor definido pelo DeCS “Health Communication” (cobrindo Comunicação em Saúde, Informação e Comunicação em Saúde, Informação e Comunicação na Saúde, Comunicación en Salud) na categoria codificada como L01.143.350, N02.208 e SP2.021.167. A busca foi realizada em setembro de 2014, obedecendo aos seguintes critérios de inclusão: artigos originais posteriores ao ano 2000, em inglês, português ou espanhol e com resumo disponível.

Os resultados da busca consistiram de 34 artigos obtidos na base Medline e 23 obtidos na base Web of Science, sendo que entre essas duas bases existiam 6 artigos em comum. Nas bases Lilacs e Scielo foi encontrado um mesmo artigo em comum, também apresentado na Medline. Desse total de 51 artigos, foram excluídos 48 artigos por tratarem de temas fora do escopo desta pesquisa:

- 21 artigos estudando os impactos do uso de jogos digitais e dispositivos eletrônicos em geral sobre a vida social e a saúde, incluindo problemas posturais ou aumento de peso;
- 11 artigos sobre o uso de tecnologias, atividades e brincadeiras não necessariamente enquadradas na categoria “jogo” como opção de interação entre pacientes e profissionais da saúde;
- 6 artigos sobre design de jogo e testes sobre uso de jogos e mudança de comportamento;
- 4 artigos sobre o problema do uso compulsivo da internet, incluindo o uso de jogos online ou uso compulsivo de jogos digitais em geral;
- 3 artigos sobre o uso de jogos desenvolvidos para a prática de exercícios físicos e sua correlação com o aumento na intensidade da atividade;
- 2 artigos sobre jogos para o treinamento de profissionais da saúde;
- 1 artigo sobre o perfil dos jogadores de jogos online.

Os trabalhos acima não se detêm em uma análise do jogo como material comunicacional e se concentram em pesquisas que medem o impacto de jogos em determinados grupos sob determinadas condições. A maioria dos estudos não trata

especificamente o jogo como mídia, incluindo-o em uma categoria geral relacionada às tecnologias da informação e à internet.

Somente três artigos trataram de jogos digitais como materiais comunicacionais, incluindo alguma discussão sobre o dispositivo de enunciação. O primeiro trata do design e avaliação de um jogo de computador para a promoção de uma dieta saudável para jovens adultos (PENG, 2009). O trabalho destaca características estruturais dos jogos digitais que prometem efetividade, como a adaptação interativa, a incorporação de personagens para ensaio comportamental, a diversão como motivação intrínseca e a narrativa para persuasão. O trabalho inclui uma análise do design do jogo, dividido em design de características estruturais e design de conteúdo. No entanto, seu escopo está no uso do jogo como instrumento de intervenção para a mudança de comportamento. Dessa forma, o artigo trata de questões comuns ao campo dos *Game Studies*, como a importância dos objetivos explícitos no jogo e retorno de resultados ao jogador, mas não apresenta referências comuns ao citado campo, usando somente autores que investigam jogos especificamente como materiais educacionais, interessados em aspectos cognitivos e influências comportamentais, em sua maioria já direcionados aos objetivos da Saúde. O artigo inclui um estudo de recepção que além de medir a mudança de comportamento após o jogo também pergunta a opinião do jogador quanto aos aspectos da diversão, da relevância do conteúdo e aspectos de jogabilidade que o artigo refere como “usabilidade”, mostrando certo distanciamento com os termos comumente usados no campo dos *Game Studies*. Na discussão dos resultados, o jogo educacional é tido como um meio efetivo, tanto para o ensino de conhecimento sobre nutrição, quanto para influenciar mudança de comportamento. É sugerido que esses resultados possuem significantes implicações para intervenções em saúde.

O segundo artigo faz um estudo crítico de material publicitário online que inclui jogos destinados a crianças, usando uma abordagem semiótica que discute as mensagens contraditórias sobre nutrição para a promoção de cereais matinais para crianças da companhia de alimentos General Mills. Em uma abordagem semiótica, o trabalho argumenta que o material envia mensagens contraditórias jogadores sobre a saúde, promovendo, simultaneamente, de bem-estar nutricional e consumo de cereais ricos em açúcar, essencialmente misturando as mensagens relacionadas aos dois. As mensagens sobre equilíbrio alimentar presentes na narrativa são contrariadas pela estética, quando são valorizados os alimentos de marca em detrimento dos “sem marca” e pelas mecânicas de jogo, quando o personagem age como que provido de um apetite sem fim ao receber recompensas em forma de caixas “gratuitas” de cereal de marca que consome em uma só

abocanhada. O estudo conclui que tais mensagens confusas sobre nutrição são altamente problemáticas, sobretudo diante do aumento alarmante de doenças relacionadas ao sobrepeso entre crianças (THOMSON, 2011). Esse é um interessante estudo que analisa jogo como material comunicacional, mas que usando uma abordagem semiótica, se diferencia quanto ao referencial teórico e metodológico e quanto à seleção de um *corpus* posicionado estritamente no campo da publicidade online de alimentos.

O terceiro artigo faz uma revisão da literatura sobre a presença do tabaco na internet e em jogos digitais, com o intuito de definir linhas de trabalho para o desenvolvimento de mecanismos efetivos de regulação e controle da publicidade nessas mídias. O estudo considera que estas transcenderam o espaço do entretenimento, convertendo-se em meios de comunicação de massa e com alto potencial publicitário, levantando alguns exemplos de como o fumo aparece em jogos digitais para o entretenimento, como a inclusão de marcas de cigarro ou a presença de personagens fumantes (BARRIENTOS-GUTIÉRREZ *et al.*, 2012). O estudo discute o uso de novos meios de comunicação, como a internet e os jogos digitais, em estratégias para burlar políticas públicas contra a publicidade sobre tabaco, mas também levanta exemplos para afirmar que, usados de maneira criativa, os jogos e a internet podem ser veículos efetivos para informar a população jovem, prevenindo o início do consumo de cigarro ou auxiliando na redução do fumo. O artigo ainda supõe que a publicidade nessas novas mídias pode aumentar o consumo de tabaco por adolescentes de maneira similar à publicidade no cinema e afirma que há evidência de que meios com alto potencial de participação são três vezes mais efetivos para promover o consumo de tabaco que os meios considerados passivos.

Esta dissertação se diferencia dos artigos citados pois objetiva focar os jogos digitais comercializados para o entretenimento, não os jogos destinados à publicidade de produtos nem os produzidos a partir de objetivos educacionais ou de mudança de comportamento. Outro diferencial é a inclusão de aportes teóricos dos *Game Studies*, um campo ainda novo que estuda os jogos levando em consideração suas especificidades enquanto mídia. Os artigos encontrados que correlacionam jogos digitais e saúde não levam em consideração a existência do campo de estudo intitulado *Game Studies* e a maioria percebe os jogos de forma distante, como apenas mais uma funcionalidade do computador. Uma explicação pode ser o caráter nascente dos *Game Studies*, que ainda apresenta pontos de embates por enquadramentos conceituais como será melhor explorado no capítulo 3.

Fora dos resultados deste levantamento bibliográfico em bases de dados, alguns trabalhos se aproximam mais do *corpus* ou do referencial teórico e metodológico desta

pesquisa. O artigo “Bodies, augmentation and disability in *Dead Space* and *Deus Ex: Human Revolution*” (CARR, 2013), é um estudo sobre as representações da deficiência física em jogos digitais. Seu problema de pesquisa guarda semelhança com o presente projeto pois também trata de uma análise de dispositivo onde o próprio pesquisador se propõe a jogar para proceder com a análise. A autora considera que jogos digitais são materiais de grande complexidade de elementos que participam simultaneamente da mediação de sentidos como o hardware, software, cenários, imagens, sons, gênero, mecânicas de jogo e contextos sociais. Com isso, ela reconhece os desafios para a análise e as dificuldades e limitações da metodologia aplicada. Outro artigo da mesma autora trata de análise textual em jogos (CARR, 2009), explicando melhor seu referencial teórico e metodológico para uma análise que se divide em estrutura (o jogo como foi desenvolvido), textualidade (o jogo como é jogado e a sua conotação) e a intertextualidade (contextos culturais e associações). A autora se baseia principalmente no uso dos códigos barthesianos de análise textual (CARR, 2009).

Usando especificamente o referencial teórico e metodológico da Análise de Discursos conforme utilizado neste trabalho, foi possível encontrar somente o artigo “Os Discursos de *Passage*: a análise do discurso aplicada a um jogo digital independente” (VASCONCELLOS; ARAUJO, 2013). No entanto, esse artigo utiliza um *corpus* de análise que se diferencia em gênero e complexidade de jogo. A metodologia também apresenta diferenças, pois o artigo compara o jogo escolhido com um panorama geral de classificações de jogos segundo o posicionamento mercadológico, uso de gráficos e áudio, narrativa e mecânicas de jogo, enquanto neste trabalho estamos propondo uma análise comparativa entre dois jogos de gêneros semelhantes.

Aplicar uma metodologia ainda pouco explorada no campo dos jogos digitais em dois jogos extensos e complexos foi um dos desafios desta pesquisa, que envolveu etapas de escolhas e julgamentos para a seleção de partes e eventos importantes para a análise. A principal especificidade deste trabalho está na escolha do *corpus* e no uso do aporte teórico e metodológico dos *Game Studies*, combinado com o aporte da pesquisa em comunicação, da semiologia dos discursos sociais e referencial teórico da saúde coletiva para avançar na investigação dos valores simbólicos dos jogos em relação aos sentidos da saúde.

Apesar da ainda pouca presença no meio acadêmico, nos últimos anos tem havido movimentos importantes visando aplicar jogos digitais ao campo da saúde em suas mais variadas vertentes. No âmbito científico acadêmico, conferências como a *Games for Health*, *Games for Health Europe* e *Serious Games and Applications for Health* tem crescido em participantes e projetos de pesquisa. No diretório de pesquisa do CNPq, pesquisadores do

Laboratório de Comunicação e Saúde do Iciect/Fiocruz lideram os grupos “Comunicação e Saúde”, com uma linha que enfoca as "Novas tecnologias, espaços e mediações em saúde" e o recentemente constituído “Jogos e Saúde”, voltado especificamente para o tema.

Este trabalho faz parte de um esforço coletivo da pesquisa das inter-relações entre saúde e jogos, uma área emergente, reconhecida atualmente como um espaço de inovação promissor para a saúde. Integra um conjunto que objetiva a formação de um corpo teórico e metodológico que articule a mídia dos jogos com a saúde coletiva, a produção de saberes para subsidiar estratégias e práticas de educação e comunicação em saúde por meios lúdicos e a consolidação deste campo de pesquisa ainda pouco explorado no Brasil. No contexto do Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde da Fundação Oswaldo Cruz, este trabalho pretende contribuir para o debate sobre uma das questões recorrentes no Laboratório de Comunicação e Saúde (Laces), que é “Como os meios de comunicação participam da formação dos sentidos sociais sobre a saúde?” (ARAÚJO, 2009, p. 46), bem como para ampliar o conhecimento sobre os jogos como mídias no campo da Saúde.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo geral

Analisar a produção de sentidos em novos espaços de comunicação, estudando jogos digitais como lugar de produção de sentidos da saúde.

1.3.2 Objetivos específicos

- Identificar e circunscrever os sentidos de saúde no dispositivo de enunciação dos jogos digitais;
- Identificar e circunscrever os sentidos de saúde em sua mútua constitutividade com a ciência e a tecnologia;
- Identificar e caracterizar formas específicas de produção de sentidos nos jogos digitais;
- Avançar no lançamento de bases para a criação de metodologias para a análise discursiva de jogos digitais.

1.4 EIXOS TEÓRICOS

Este trabalho se baseou em três grandes eixos de referencial teórico. O primeiro deles, sobre os sentidos da saúde, contou com a contribuição de autores principalmente do campo da saúde coletiva. Naomar de Almeida Filho ganha destaque com seu histórico de pesquisas que levaram até sua divisão da conceituação de saúde em cinco diferentes perspectivas. Como seu trabalho dava enfoque às questões nascidas da epidemiologia, enriquecemos as discussões desse autor com outros, como Dina Czeresnia, que discute a categoria vida; Madel Luz, que trata da racionalidade científica moderna na saúde; Kenneth Camargo Júnior, que aborda a medicalização e a saudicização; e Canguilhem, com suas observações sobre a normalidade e a percepção de valor para a vida.

O segundo eixo é uma pesquisa no campo dos *Game Studies*, onde fazemos uma definição do que é jogo digital percorrendo um histórico das definições de jogo que se inicia com Huizinga na primeira metade do século XX até chegar ao contemporâneo Jesper Juul, para optarmos por uma definição adequada ao nosso objeto. Também percorremos discussões importantes para a criação do campo dos *Game Studies*, que nos pautou as decisões sobre a maneira com que nos dirigiríamos aos jogos para análise, através da definição de aspectos importantes dos jogos digitais.

O terceiro eixo reúne contribuições teóricas e metodológicas da Análise de Discursos, com destaque para o trabalho de Eliseo Verón e Milton José Pinto, que trouxeram análises que não se limitavam à Linguística e consideravam matérias significantes mais complexas e heterogêneas.

A análise procura fazer uma convergência deste referencial, tratando um objeto complexo, heterogêneo e ainda pouco estudado em sua interface com a saúde.

1.5 CAPÍTULOS

A dissertação se divide em seis capítulos. O primeiro capítulo faz uma introdução ao objeto de pesquisa e uma justificativa de sua escolha. O capítulo 2 trata das cinco perspectivas conceituais de saúde elaboradas por Almeida Filho (2011) e adaptadas para a criação posterior de uma matriz conceitual para a análise dos jogos. Também busca um ponto de convergência da discussão sobre os sentidos da saúde com a semiologia dos discursos sociais. O capítulo 3 trata dos jogos digitais, elaborando um enquadramento para a maneira com que nos aproximamos deste objeto e apresentando uma definição de jogo de acordo com o

mesmo. Apresenta também um modelo de dispositivo de jogo desenvolvido por Vasconcellos (2013), que foi usado como base para a elaboração de nossa matriz analítica do dispositivo do jogo. O capítulo 4 apresenta a metodologia, com a contribuição de Orlandi (ORLANDI, 1999) para a construção do dispositivo de análise composto das matrizes conceitual e analítica e as contribuições de Verón (2004) e Pinto (1994; 1999) para os procedimentos de análise. O capítulo 5 apresenta a análise comparativa dos jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*, dividida em resultados sobre o contrato de leitura e sobre as cinco perspectivas da conceituação de saúde. O capítulo 6 traz uma conclusão da análise e da dissertação de modo geral.

2 SENTIDOS DA SAÚDE

Estudar um tema costuma acarretar uma reconversão do nosso olhar – tomando emprestado o termo usado por Inesita Araújo³ – que nos permite passar a enxergar com novas “lentes” a intersecção entre o nosso tema trabalhado e o mundo à nossa volta. Entrando em contato com as discussões sobre formas de conceituar saúde, passamos a ter mais atenção para os sinais de que a saúde é um tema relevante na nossa sociedade e que se espalha de diversas maneiras por toda a produção midiática.

Nas redes sociais, cada matéria curiosa que um amigo posta está acompanhada de chamadas sobre uma nova descoberta científica (e ao mesmo tempo milagrosa) para a perda de gordura abdominal. Algumas postagens compartilham histórias comoventes de superação de alguma incapacidade física. Nos programas de TV, médicos são recebidos em estúdios para dar explicações sobre doenças, tratamentos ou sobre o funcionamento do corpo. Por que eles usam jalecos brancos se estão fora dos seus consultórios? Nos intervalos, propagandas de analgésicos e vitaminas prometem ajudar a quem os consome a serem pessoas-modelo: pais incansavelmente dedicados, trabalhadores assíduos e eficientes, mulheres determinadas e independentes. Na teledramaturgia, hospitais são cenários de momentos emocionantes, com atores reproduzindo um imaginário sobre a postura médica e a sua rotina de trabalho. Em cultos religiosos, pessoas fazem seus testemunhos sobre a cura milagrosa de doenças pela fé, depois de terem sido desenganadas pelos médicos. Outros programas revelam benefícios impressionantes de certos alimentos à saúde, acompanhados de relatos de pessoas que tiveram suas vidas transformadas após introduzi-los na dieta. Está lá a saúde em quase todo lugar.

A saúde está relacionada com a vida, não somente com a sua duração, mas também com sua qualidade. Logo, é esperado que em qualquer aspecto da vida haja alguma coisa que se relacione à saúde de alguma maneira. Saúde é um conceito vulgar, não no sentido de pouco importante, mas no sentido de algo comum, ao alcance de qualquer pessoa, que não pode ser delimitado pela ciência (CANGUILHEM, 2005).

A presença da ideia de saúde pode ser tão intensa, que já foram criados termos para traduzir dois tipos de invasão da categoria saúde na cultura, com efeitos que chegam a ser observados como negativos para a vida das pessoas: a *medicalização* e a *saudicização* (CONRAD, 1992; CAMARGO JR., 2013).

³ “A reconversão do olhar” é o título do livro de Inesita Araujo por intermédio do qual tive acesso às primeiras questões de Análise de Discursos.

A medicalização está relacionada a uma forma de perceber e agir sobre o mundo através da perspectiva da Medicina. Entendemos como uma invasão da ciência e tecnologia médicas sobre o funcionamento social, pois envolve uma maneira de compreender e explicar fenômenos a partir da visão da Medicina e também de interferir sobre processos usando as práticas próprias da mesma. Problemas que antes seriam tratados por outras áreas do conhecimento, aqui levando em conta não somente o conhecimento científico, mas outros que operam na vida e nas relações sociais, passariam a ser tratados como problemas do âmbito da saúde. Um dos principais problemas do uso desta perspectiva é o reducionismo e a individualização, que ignoram os complexos processos sociais e culturais da saúde, chegando até a um controle exacerbado do campo da Medicina sobre a vida das pessoas (CONRAD, 1992).

A saudicização, podendo ser chamada também de sanitização, está relacionada com a invasão na cultura da ideia de que os hábitos e estilos de vida devem ser saudáveis. É uma “nova moralidade” regida pela ideia de promoção da saúde. Enquanto na medicalização problemas que antes podiam ser tratados de várias outras formas passam a ser tratados como problemas médicos, no processo de saudicização tenta-se antecipar e evitar os problemas médicos a partir da adoção de comportamentos saudáveis, recaindo sobre o indivíduo a responsabilidade sobre sua saúde (CONRAD, 1992). Esta invasão da categoria saúde no cotidiano ganha proporções que geram uma inversão cruel de valores: em vez de ser instrumento para que as pessoas alcancem objetivos ou realizem sonhos, a saúde passa a ser o objetivo de vida em si (CAMARGO JR., 2007).

A medicalização e a saudicização nos apontam para uma invasão da ciência e da tecnologia na produção de sentidos da saúde, pois também acarretam na exacerbção da pesquisa e desenvolvimento de novas intervenções altamente tecnologizadas no campo de práticas da saúde.

Esses processos sociais e culturais são perigosos porque acarretam em reducionismo e individualismo sobre a visão da saúde. A forma de resistência a eles estaria nos seus desvelamentos ideológicos, através do debate público problematizando os conceitos de saúde (CAMARGO JR., 2013). Com o desenvolvimento do debate, a questão que começa a ganhar forma é que apesar de ser um tema tão presente em nossas vidas, a saúde é de difícil definição e o trabalho para sua problematização e conceituação parece ser proporcionalmente pequeno frente à importância da elaboração de políticas de saúde e ao volume da produção científica no campo da Saúde (ALMEIDA FILHO, 2011). Nesse processo, não existe uma solução fácil e definitiva, pois os conceitos de saúde são múltiplos e não podem ser cientificamente

determinados, sendo produzidos de acordo com diversos contextos. Não há uma ciência que possa determinar o que venha a ser saúde, mas somente contribuir com uma de suas perspectivas (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013). Sendo então um conceito plural, qualquer definição é passível de críticas, pois não há uma “saúde”, mas várias “saúdes” que podem ser abordadas a partir de diversos contextos (ALMEIDA FILHO, 2011).

2.1 CONTRIBUIÇÕES DA SEMIOLOGIA DOS DISCURSOS SOCIAIS

Neste trabalho, nos apropriamos das noções da Semiologia dos Discursos Sociais por ser uma abordagem teórica que propicia perceber como o processo de imprimir sentidos às coisas do mundo e da vida ocorre socialmente e não no plano exclusivamente individual. Associada ao pós-estruturalismo, essa abordagem rompeu com a visão de significado imanente ao código e rejeitou a noção do sujeito unificado e coerente. A noção de significado é substituída pela de sentido, fruto de cadeias interpretantes onde um objeto significante pode ser ressemantizado ou até receber sentidos contraditórios, dependendo do contexto em que está inserido. O sujeito, como emissor de um enunciado, passa a ser visto como plural porque pode manifestar uma multiplicidade de vozes derivadas de outros sujeitos, consciente ou inconscientemente (PINTO, 1994). Desta forma, de maneira também compartilhada com os autores que usamos na nossa matriz conceitual da saúde, optamos pelo uso do termo (e conceito) *sentidos* da saúde, pois a mesma nunca pode ser aprisionada em uma designação estática e cristalizada de significado. A noção de sentido está presente na Semiologia dos Discursos Sociais como substituta da antiga noção de signo, que vem predominando por séculos no campo de Filosofia da Linguagem (PINTO, 1994).

2.1.1 Postulados da Semiologia dos Discursos Sociais

Nesse sentido, Milton José Pinto (1994) contribui com a organização dos princípios teórico-epistemológicos básicos da linha do pensamento semiológico na forma de três postulados: o postulado da semiose infinita, o postulado da heterogeneidade enunciativa e o postulado da economia política do significante.

Pelo postulado da semiose infinita, entendemos que qualquer objeto, incluindo tanto os verbais quanto os não verbais, podem ser dotados de sentidos, funcionando como o ponto de cruzamento de diversas cadeias de interpretantes. Estas cadeias são constituídas por uma série de objetos significantes que foram culturalmente relacionados, remetendo-se uns aos outros de maneira infinita, que definem e delimitam os sentidos. Por este entendimento não existe a entidade chamada significado porque o que existe é uma série de remissivas de significante a significante, que se esbarram em outros significantes no processo de semiose

infinita, produzindo assim efeitos de sentido (PINTO, 1994). Por este postulado, entendemos que saúde é um conceito plural, que não se estabiliza em um significado e que seus sentidos se multiplicam em cadeias remissivas.

O postulado da economia política do significante nos lembra que todo objeto significativo é um fenômeno cultural produzido em um dado contexto histórico, que “deve ser estudado como um fenômeno de comunicação fundado sobre a produção/circulação/consumo de sentido” (PINTO, 1994, p. 16). Em um processo comunicacional, o inconsciente social e individual dos participantes deve ser considerado como variável importante e o sentido que será atribuído em um objeto significativo sempre será diferente de acordo com as diferenças de contexto, pois diferenças nas condições de produção resultam em diferenças na produção de sentido. Neste postulado, Pinto (1994) já nos aponta para a necessidade do uso de metodologias comparativas na análise semiológica, que possibilitarão a observação das diferenças nas condições de produção.

O postulado da heterogeneidade enunciativa se contrapõe ao conceito de unicidade do sujeito como autor empírico de um texto. Tal heterogeneidade pode se manifestar de duas formas distintas. A primeira, conhecida por heterogeneidade mostrada, é caracterizada pela manifestação explícita da multiplicidade de vozes através de, por exemplo, citações e paródias. O autor empírico parece ter consciência das vozes que ele arregimenta para a construção de seu texto e muitas vezes o faz em busca de legitimidade para o seu trabalho. A segunda forma de heterogeneidade pode ser conhecida como heterogeneidade constitutiva, característica do entrelaçamento de textos pré-existentes da cultura em que a produção está inserida, de uma maneira que foge do controle racional do autor empírico (PINTO, 1994). Pode-se dizer que este autor dá continuidade a essas vozes sem se dar conta. Desta forma, o sujeito não é uma “fonte” do sentido, “mas um ponto de passagem na circulação do sentido, um relé dentro da rede das práticas discursivas” (VERÓN, 2004, p. 82).

A própria dificuldade em se determinar o que é saúde e sua polifonia apontam para a inadequação da concepção de significado imanente ao código, como se fosse algo que significa a partir de um código linguístico, que pode ser transferido de um emissor para um receptor. Não é possível chegar a um significado estável para a saúde, pois seus sentidos são produzidos socialmente e nunca no plano exclusivamente individual.

2.1.2 Sentidos da saúde em um modelo de comunicação como mercado simbólico

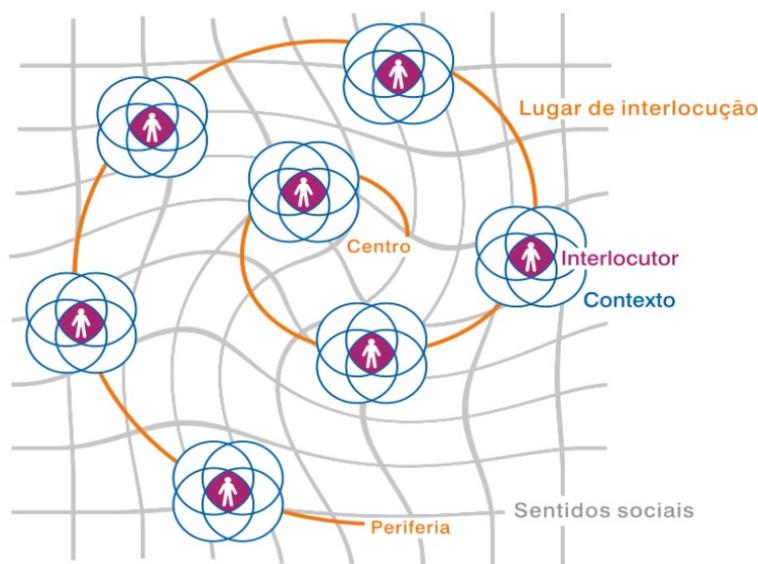
Alinhada com a os postulados acima da Semiologia dos Discursos Sociais, e trabalhando a partir da perspectiva do campo da Comunicação e Saúde, Inesita Araujo (2002)

nos leva a entender a produção social dos sentidos da saúde a partir de um modelo baseado na concepção da comunicação como um Mercado Simbólico. Neste modelo:

A comunicação opera ao modo de um mercado, onde os sentidos sociais – bens simbólicos – são produzidos, circulam e são consumidos. As pessoas e comunidades discursivas que participam desse mercado negociam sua mercadoria – seu próprio modo de perceber, classificar e intervir sobre o mundo e a sociedade – em busca de poder simbólico, o poder de constituir a realidade (ARAUJO, 2002, p. 288).

Os sentidos da saúde são bens simbólicos, fenômenos culturais que funcionam sob uma lógica de mercado e, como bens, são produzidos, circulam e são consumidos. Esses sentidos são plurais e resultam de uma rede de comunicação de múltiplos fios, como um tecido. Pelos fios da rede vozes sociais circulam em várias direções, conduzindo múltiplos discursos e saberes. Essa rede é movimentada pelos interlocutores, “que produzem e fazem circular seus discursos, ao mesmo tempo em que se apropriam de outros discursos circulantes” (ARAUJO; CARDOSO, 2007, p. 63)

Figura 1- Representação gráfica do Modelo de Comunicação como Mercado Simbólico



Fonte: Araujo (2002)

Nesse mercado, as posições que as comunidades discursivas ocupam são determinadas pelos seus contextos. Estes podem ser os mais variados e Araujo elege quatro tipos de contextos macros como muito relevantes como condições de produção: textual, intertextual, situacional e existencial. Os contextos textual e intertextual concernem propriamente aos textos em cena, enquanto os contextos situacional e existencial concernem aos interlocutores

(ARAÚJO, 2002). No caso deste trabalho, no momento da análise tais contextos formarão as condições recíprocas de produção dos jogos e dos sentidos da saúde.

Nessa dimensão teórico-epistemológica, a noção de mercado simbólico se opõe à de “pensamento único” (ARAÚJO, 2004), que na realidade só poderia corresponder a um conceito de saúde hegemônico capaz de beneficiar uma pequena minoria em suas dimensões políticas e práticas. No entanto, assim como os demais mercados, em sua quase totalidade, o Mercado Simbólico “é um mercado de desiguais e a negociação que nele se processa tem o caráter de luta por posições de poder discursivo” (ARAÚJO, 2002, p. 290). Dessa forma, embora não seja possível chegar a um significado estável para a saúde, há discursos e sentidos que são privilegiados no funcionamento desigual da produção de capital simbólico nesse mercado. Na rede de produção dos sentidos da saúde, se distribuem interlocutores, organizados ou não em comunidades discursivas, com desiguais possibilidades de fazerem circular suas vozes e serem ouvidos. As vozes mais amplificadas são as das comunidades discursivas que possuem maior capital simbólico e ocupam as posições centrais na rede de produção de sentidos enquanto as comunidades periféricas sofrem um silenciamento de suas vozes (ARAÚJO; CARDOSO, 2007). Czeresnia *et al* percebem que essas diferenças entre as posições centrais, que ganham visibilidade e as posições periféricas, cuja produção tende a ser ocultada e excluída, podem predominar na formatação das práticas médicas:

As práticas médicas não representam a cristalização sistemática e contínua de um discurso cientificamente proposto, testado e comprovado. Elas obedecem a relações entre diferentes saberes e a relações de poder que permitem que venha à tona o que é possível falar, reconhecer, legitimar, e o que deve, ao contrário, ser ocultado ou excluído (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013, p. 30).

Estar em uma posição central é ter poder sustentado pela legitimação de seus discursos e é “enquanto instrumentos estruturados e estruturantes de comunicação e de conhecimento que os ‘sistemas simbólicos’ cumprem a sua função política de instrumentos de imposição ou de legitimação da dominação” (BOURDIEU, 1989, p. 11). No campo da saúde, os discursos beneficiados pela maior legitimação são os amparados pelo empirismo e pela ideia de neutralidade da racionalidade científica (LUZ, 1988).

Por exemplo, a concepção da saúde como ausência de doença, apesar de não dar conta dos complexos processos e fenômenos da vida, mantém sua força por ser conceitualmente confortável e metodologicamente viável. Essa proposta é marcada por uma referência predominantemente biológica e dela decorrem teorias não da saúde, mas dos processos patológicos e seus correlatos (ALMEIDA FILHO, 2011). Por essa perspectiva, é possível produzir um atestado de saúde após alguns testes empíricos em um indivíduo, utilizando-se

ferramentas tecnológicas, que são dispositivos também amparados pela ideologia da racionalidade científica.

Apesar da medicina social tematizar, a partir do século XIX, a realidade social opressora do capitalismo como origem, causa ou determinação da doença, Madel Luz (1988) afirma que no século XX que esses conceitos de saúde nunca chegaram a ser dominantes na racionalidade científica médica. “Com efeito, a medicina social tendeu a ter, desde o naturalismo do século XVIII, uma definição *afirmativa* da saúde, irredutível, por um lado, à *doença*, por outro à *intervenção médica*” (LUZ, 1988, p. 93, grifo do autor). No entanto, até o século XX, a medicina como uma disciplina das doenças continua ocupando as posições centrais nos processos de criação, circulação e negociações de sentidos do mercado simbólico por ser legitimada por um poder simbólico que vem sendo construído desde o século XVI.

Dessa forma, percebemos que os sentidos da saúde de fato são bens simbólicos que são produzidos, circulam e são apropriados na forma de um mercado simbólico. Esta forma de perceber a saúde já vem sendo considerada por autores no campo da Saúde Coletiva como Naomar de Almeida Filho (2011), que considera o poder simbólico das ideologias e percebe as conceituações de saúde como dispositivos capazes de gerar modelos que são tentativas históricas e arbitrárias de descrição da realidade.

2.2 CINCO PERSPECTIVAS PARA PERCEBER A SAÚDE

Levando em consideração que os sentidos da saúde, pela própria natureza dos sentidos, são múltiplos, polifônicos, socialmente e historicamente constituídos, não pretendemos chegar à mais coerente definição de saúde ou defender qual seria a mais importante de suas perspectivas. O que pretendemos fazer é delimitar um conjunto de perspectivas da conceituação da saúde relevantes para o debate e ao mesmo tempo úteis para a análise dos jogos, para que a mesma não se limite a visões naturalizadas, reflexo de conceituações unilaterais e hegemônicas, que apagam a pluralidade.

Primeiramente, gostaríamos de confrontar dois conceitos importantes no contexto deste trabalho. Juntos, eles representam uma polarização de forças dentro do campo da Saúde. Ambos estão muito presentes nas diferentes perspectivas da conceituação de saúde e vão se repetindo, moldando abordagens ou criando dicotomias.

O primeiro deles é baseado no modelo biomédico e provém das perspectivas da semiologia médica e da clínica. Ele é conhecido como “conceito negativo de saúde”, pois se baseia na dupla tautologia da doença como ausência de saúde e saúde como ausência de

doença (CAMARGO JR., 2007). Muitas críticas são feitas ao reducionismo biológico desta concepção, que desconsidera as dimensões sociais e a perspectiva mais ampla da saúde como potência para lidar com a existência. Na verdade, a noção de doença ocupa a posição central na concepção biomédica (CAMARGO JR., 2005), enquanto a saúde é um conceito secundário que “sobra” na falta da determinação da doença. Para Almeida Filho (2000), esta concepção não tem base lógica, pois nem todos os sujeitos sadios acham-se isentos de doença e nem todos os isentos de doenças são sadios, afirmando que nem em uma base rigorosamente clínica a saúde pode ser o oposto lógico de doença.

Por outro lado, a definição proposta pela OMS em 1946 como “um completo estado de bem-estar físico, mental e social e não meramente a ausência de doença” (WHO, 2006, tradução nossa)⁴ também recebe críticas. Almeida Filho (ALMEIDA FILHO, 2011) ironiza esta definição, colocando-a como responsável pelo surgimento de um novo misticismo sanitário. Czeresnia et al (2013) a criticam por expressar o ideal de uma existência livre de obstáculos naturais à vida de qualquer ser humano, relacionando-se a uma ideia de bem-estar social que alimenta simbolicamente um projeto normativo que desconsidera as singularidades humanas.

Mantendo em mente as problematizações próprias do campo da Saúde, mas tentando não nos limitar a elas, o que fazemos a seguir é uma apropriação da produção de Almeida Filho (2011), que, no contexto de seu trabalho de discussão da conceituação da saúde na Saúde Coletiva e na epidemiologia, elegeu cinco perspectivas, destacando a diversidade de formas de cada uma delas (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 27):

1. Saúde como fenômeno; fato, atributo, função orgânica, estado vital individual ou situação social, definido negativamente como ausência de doenças e incapacidade, ou positivamente como funcionalidades, capacidades, necessidades e demandas.
2. Saúde como metáfora; construção cultural, produção simbólica ou representação ideológica, estruturante da visão de mundo de sociedades concretas.
3. Saúde como medida; avaliação do estado de saúde, indicadores demográficos e epidemiológicos, análogos de risco, competindo com estimadores econômicos de salubridade ou carga de doença.
4. Saúde como valor; nesse caso, tanto na forma de procedimentos, serviços e atos regulados e legitimados, indevidamente apropriados como mercadoria, quanto na de direito social, serviço público ou bem comum, parte da cidadania global contemporânea.

⁴ *Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity.*

5. Saúde como práxis; conjunto de atos sociais de cuidado e atenção a necessidades e carências de saúde e qualidade de vida, conformadas em campos e subcampos de saberes e práticas institucionalmente regulados, operando em setores de governo e de mercados, em redes sociais e institucionais.

Além destas, outras formulações podem ser propostas, mas não cabe no espaço deste trabalho um levantamento abrangente de um conjunto total de conceituações elaboradas, que consideramos inalcançável devido à natureza plural dos sentidos, mas uma exploração de perspectivas diferentes da conceituação de saúde úteis para a análise dos jogos. O que vem a seguir é a separação em dimensões da conceituação que nos auxiliará perceber como o dispositivo de enunciação dos jogos são capazes de carregar discursos a partir de cada uma dessas perspectivas. Lembrando que Almeida Filho realçou as nuances de cada concepção de acordo com seu contexto de produção, aqui vamos refazer seu caminho realçando as nuances próprias que nosso problema de pesquisa requisitou para a análise. Cada tópico a seguir na verdade é um tema ou conjunto de temas extensos e complexos, mas que não temos a pretensão ou a consistência teórica de desenvolver à exaustão. O que faremos é abordar algumas questões gerais que tornam mais clara cada perspectiva da conceituação de saúde.

2.2.1 Saúde como fenômeno

A dimensão da saúde como fenômeno, é a que mais a aproxima das tentativas de conceituação científica. “Desse ponto de vista, a saúde pode ser conceituada como fato, evento, estado, situação, condição ou processo” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 29). Esta dimensão equivale a um recorte do nível de referência da saúde como um objeto de estudo teórico, que será o nível individual, tanto do ponto de vista clínico quanto subjetivo.

O que vem a seguir são modelos teóricos do fenômeno saúde-doença, como tentativas históricas e apenas aproximadas de entendimento e descrição da realidade. Neste trabalho, modelos são especialmente importantes porque dizem respeito a formas específicas de se entender a realidade, possibilitando um olhar mais atento à sua dimensão ideológica. A predominância de um modelo nos jogos pode indicar formas hegemônicas de se entender a saúde, orientando a percepção da maioria das pessoas.

2.2.1.1 Saúde como equilíbrio

O modelo de saúde como equilíbrio é o mais antigo de todos, associado a Hipócrates, que viveu na Grécia na segunda metade do século V a.C. e hoje é cognominado no mundo ocidental como “pai da Medicina” (RIBEIRO JR, 2003). Segundo o modelo hipocrático, o

corpo saudável é um sistema em equilíbrio e a doença é uma perturbação desse estado, uma força que desorganiza. Ele inclui uma doutrina que postulava que o corpo era constituído de quatro humores: bile amarela, bile negra, fleuma e sangue. A saúde seria o perfeito equilíbrio entre os quatro humores e os quatro elementos constituintes da matéria: ar, água, terra e fogo. A doutrina ainda abordava fatores ambientais que induziam à saúde e à doença, “antecipando um conceito ecológico de saúde-enfermidade” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 31). A saúde como fenómeno de equilíbrio acompanha a metáfora clássica da *physis*, que será vista no tópico de “saúde como metáfora”.

O tema do equilíbrio ganha força e carácter científico a partir de Claude Bernard no século XIX que, com a medicina experimental, trabalhou na modelagem da homeostase e na redefinição do conceito de equilíbrio hidroelectrolítico em bases biomoleculares (COELHO; ALMEIDA FILHO, 1999 apud ALMEIDA FILHO, 2011). Outra perspectiva científica a reforçar um modelo de saúde como equilíbrio no século XIX foi a da evolução biológica. A exemplo do equilíbrio entre espécies nos ecossistemas, as doenças infecciosas seriam causadas por um estágio incompleto de adaptação entre o corpo humano e os demais organismos que o infectam. Pela mesma explicação ecológica, as doenças não infecciosas seriam decorrentes de uma falta de adaptação do corpo aos novos ambientes (ALMEIDA FILHO, 2011).

Resumindo, o modelo de saúde como equilíbrio considera a doença como descompensação e a cura como sinónimo de estabilização. Como qualquer modelo, apresenta lacunas para certas questões, que requerem outros modelos como os seguintes.

2.2.1.2 Saúde como função

Um modelo da saúde como função é representado pelo filósofo norte-americano Christopher Boorse, que propõe uma perspectiva funcionalista pela qual a saúde é equivalente à eficiência funcional, determinada pela normalidade estatística das funções biológicas de uma espécie. Ele considera que as funções biológicas operam de acordo com objetivos determinados e que a queda da eficiência (ou do funcionamento normal) de uma delas seria determinante de processos patológicos. Aqui, a normalidade é definida estatisticamente de acordo com a espécie ou população, levando em conta também diferenças como sexo e idade, estabelecendo critérios de funcionamento esperado para uma determinada classe, formando “classes de referência”. Classe seria um grupo natural de organismos com desenho natural uniforme (ALMEIDA FILHO, 2011). Como Boorse define saúde como funcionamento normal, ele descarta certos fenómenos patológicos como anomalias teóricas: deformidades

que não representam problemas de saúde, como o exemplo das pessoas que possuem o coração no lado direito do tórax e enfermidades que todos sofrem, como por exemplo a cárie. Boorse rejeitava as formas positivas de conceituar a saúde, defendendo, em sua posição naturalista, que a saúde deveria ser definida de maneira objetiva, sem a interferência de juízos de valor. Dessa forma, esta concepção também pode ser relacionada a um conceito de doença como o cumprimento deficiente, ou seja, fora da normalidade estatisticamente definida, de uma função biológica (ALMEIDA FILHO, 2011).

Outro modelo de saúde como função foi proposto pelo teórico social também norte-americano Talcott Parsons, que se propôs a analisar a saúde como uma função social, definindo-a como um “estado de capacidade ótima para a performance efetiva de tarefas (socialmente) valiosas” (PARSONS, 1964 apud ALMEIDA FILHO, 2001, p. 754). Ao contrário de Boorse, Parson considera os juízos de valor socialmente construídos, em uma teoria funcionalista que se aproxima da saúde individual como um papel social, performance, funcionamento, atividade e capacidades, entre outros, que foi posteriormente condensada na conceituação positiva da saúde como bem-estar social (ALMEIDA FILHO, 2001).

2.2.1.3 Saúde como ausência de doença

O conceito negativo de saúde corresponde à dupla tautologia “saúde como ausência de doença” e “doença como ausência de saúde” (CAMARGO JR., 2007). Segundo Canguilhem (2009), René Leriche foi o cirurgião francês que definiu a saúde como ausência de doença quando afirmou que “saúde é a vida no silêncio dos órgãos”. Saúde seria uma condição em que não são percebidos os sinais das doenças, enquanto inversamente, a doença é o que faz sofrer, que causa perturbações no exercício normal da vida das pessoas. Ao mesmo tempo, Leriche considera que a pessoa doente não é a detentora do poder de ter conhecimento sobre seu estado, porque a doença é algo que se aloja no tecido e o deteriora, sendo parte do domínio do patologista e não do próprio doente, pois há doenças que podem danificar os tecidos até causar a morte, sem que o doente tenha conhecimento das mesmas.

Segundo Almeida Filho (2011), Boorse, por sua vez, define doença como ausência de saúde. Em sua concepção, a classificação de estados humanos como saudáveis ou doentes é uma questão objetiva e só pode ser extraída de fatos biológicos da natureza. Com esta concepção, o autor também dá ênfase à defesa de que a determinação da saúde e da doença devem ser ausentes de juízos de valor ou moral. Esta é uma postura naturalista própria da clínica em oposição à postura normativa, preventivista e carregada de juízos de valor, que teria sérias inconsistências, decorrentes dos conceitos positivos de saúde. O raciocínio-base da

perspectiva negativa boorseana pode ser entendida em três passos: “1. doença é um conceito teórico; 2. enfermidade constitui uma subclasse (prática) do conceito; 3. portanto, saúde terá duas definições, ambas negativas: a) oposto de doença (saúde teórica); b) oposto de enfermidade (saúde prática)” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 36). Essas duas formas de concepção negativa de saúde a concebem a partir da normalidade de parâmetros quantitativos, sendo criticadas por serem reducionistas, considerando o ser humano como objeto e não como sujeito de sua saúde e doença, desconsiderando suas potencialidades para lidar com a própria existência (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013). A saúde não é tratada como um campo complexo que deve incluir fatores sociais no escopo de considerações sobre o processo saúde-doença, reduzindo o mesmo à abordagem fundada em uma ótica disciplinar específica. Esta abordagem se fundamenta na biomedicina, que nesta concepção produz uma reificação da categoria doença, deslocando o foco do olhar médico do doente para a doença, focada como “coisa” e não como processo,

o que traria como corolário a ênfase excessiva na tecnologia “dura” na produção de diagnósticos, à redução da terapêutica à prescrição medicamentosa e à ênfase numa perspectiva dita curativa, ou no máximo contemplando a prevenção das ditas doenças (CAMARGO JR., 2007, p. 64).

2.2.1.4 Saúde como bem-estar

A saúde como bem-estar é também conhecida como uma “definição positiva da saúde” e surge da necessidade de enfrentamento à exclusão da dinâmica social e subjetiva do horizonte de preocupações da saúde. A definição ganhou corpo no contexto da Conferência Internacional da Saúde de 1946, quando a Organização Mundial da Saúde definiu que “saúde é um completo estado de bem-estar físico, mental e social e não meramente a ausência de doença ou enfermidade” (WHO, 2006, p. 1, tradução nossa)⁵. Esta definição divulgada na carta de princípios da conferência implicava “o reconhecimento do direito à saúde e da obrigação do Estado na promoção e proteção da saúde” e refletia uma aspiração nascida dos movimentos sociais do pós-guerra relacionada ao direito a uma vida plena, sem privações (SCLIAR, 2007, p. 36).

A amplitude deste conceito acarretou críticas tanto de natureza técnica quanto de natureza política. Entre as críticas de caráter mais técnico ou teórico estão: o tratamento da saúde como algo ideal, inatingível; e o fato de que a definição não pode ser usada como objetivo pelos serviços de saúde (SCLIAR, 2007). As críticas recaem, por um lado, sobre o

⁵ *Health is a state of complete physical, mental and social well-being and not merely the absence of disease or infirmity.*

fato de que é uma expressão de um ideal inatingível de uma existência livre de obstáculos naturais à vida de qualquer ser humano, pois não existe vida que não tenha algum desafio, tensão ou desconforto (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013). Ainda pelo contrário, o ideal de bem-estar parece ignorar que angústias e desafios podem fazer parte das experiências de uma pessoa como um estímulo nas suas histórias de vida, que possibilitam mais dinamismo e potencializam a produção de novos sentidos para seguir vivendo (CAPONI, 1997). Por outro lado, é impossível medir o nível de saúde de uma população a partir desse conceito porque as pessoas não permanecem constantemente em estado de bem-estar e falta objetividade justamente porque bem-estar é um conceito subjetivo (CAPONI, 1997, p. 298). É em decorrência desta objeção que Boorse critica as propostas de definição positiva de saúde como bem-estar, caracterizando-as como ingênuas e como uma tentativa vã de tratar valores pessoais e morais como atributos científicos, o autor define saúde como ausência de doença, em seu propósito de eliminar as interferências de juízos de valor instáveis (SCLIAR, 2007).

As críticas de natureza política, ou libertária, apontariam que além deste conceito ser impraticável, por ser utópico e subjetivo, poderia resultar politicamente conveniente para legitimar estratégias de controle e exclusão de todos aqueles que forem considerados como indesejados e perigosos (CAPONI, 1997). Desconsiderar as singularidades humanas poderia permitir abusos do Estado, que interviria na vida dos cidadãos, sob o pretexto de promover a saúde (SCLIAR, 2007). Nos parece que é este processo que já pudemos presenciar no exemplo das primeiras ações de “combate” ao crack, quando o problema causou uma explosão midiática: como a droga e seu uso são inegavelmente indesejáveis e perigosos, vimos os seus usuários serem subtraídos de seu caráter de cidadãos, enquanto produções midiáticas os desumanizavam simbolicamente com a comparação a “zumbis”.

Outros efeitos indesejados são apontados por Camargo Jr (2007), como a abertura de caminhos para novas possibilidades para a legitimação tanto do processo de medicalização quanto do de saudicização da vida, estimulando uma busca irreal pela saúde como objetivo de vida, em vez de valor para alcançar os próprios objetivos. A indefinição do conceito de bem-estar ainda seria capaz de abrir brechas em fundamentações durante a formulação de políticas públicas, que permitiriam que recursos públicos da saúde sejam desviados para diversos tipos de programas, já que “tudo é saúde”.

2.2.2 Saúde como metáfora

Como afirmado no início do capítulo, todas as perspectivas da conceituação de saúde são construções simbólicas. A perspectiva da saúde como metáfora permeia as demais e

participa de visões de mundo que até subsidiam a construção dos modelos explicativos que se seguirão.

Estamos considerando a metáfora não somente uma figura de linguagem através da qual se descreve uma coisa usando os termos da outra, em uma comparação implícita ou explícita. Usaremos o termo em seu sentido mais amplo: além de uma forma literária, uma forma de pensar. Ou seja, como conceito e não somente como linguagem. A metáfora será considerada como fundamentalmente conceitual e não meramente linguística (LAKOFF, 1992).

Forma comum de expressão humana, as metáforas para a saúde podem ser inúmeras. Por exemplo, uma delas pensa a doença como castigo divino e a saúde como dádiva, outra usa conceitos bélicos para tratar a doença como um inimigo a ser vencido ou para tratar a saúde como um bem que deve ser protegido de ataques. Não pretendemos fazer um levantamento de todas as metáforas que operam no processo de produção dos múltiplos sentidos da saúde ou do processo saúde-doença, seria impossível, mas destacamos dois grandes blocos metafóricos mais abrangentes de formas de pensar a saúde. Maneiras de pensar que constituem tantos outros conceitos e modelos.

Elegemos as duas principais metáforas de saúde na contemporaneidade analisadas por Dina Czeresnia (2012) na sua problematização sobre a relação corpo-mente: a metáfora mecanicista, uma poderosa e hegemônica maneira de entender todos os entes; e o conceito de *physis*, uma forma de resgate do modelo hipocrático da Antiguidade Clássica para superar a dualidade corpo-mente e outras lacunas deixadas pela primeira metáfora.

2.2.2.1 A metáfora da *physis*

A *physis* é uma concepção de natureza que engloba todas as coisas, inclusive o ser humano. É uma perspectiva racional elaborada pelo mundo grego durante a antiguidade clássica em oposição à associação dos fenômenos naturais com manifestações da intervenção de divindades. A medicina hipocrática provavelmente foi influenciada pela *physis*, junto com o desenvolvimento do pensamento dos filósofos pré-socráticos, em teorias que compreendiam a doença como ruptura do equilíbrio entre corpo e natureza (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013).

Se originariam da *physis* quatro elementos básicos que associados formariam harmoniosamente todas as coisas: ar, água, terra e fogo. Tal harmonia seria o resultado da coexistência das forças paradoxais de agregação e desagregação, de indiferenciação e separação. Cada tipo de corpo poderia apresentar uma predominância de um desses

elementos, o que influenciaria a sua relação com o meio e como cada meio interfere na sua saúde. Nesta metáfora, a doença não é um agente externo que invade o corpo causando um distúrbio, mas sim uma perturbação nas relações dinâmicas do corpo em sua indissociação com a natureza. A cura não seria causada diretamente por intervenções terapêuticas, estas atuariam mais no sentido de remover os impedimentos da cura e não de diretamente causar a mesma. A natureza poderia ser apreendida pelo homem, mas nunca dominada (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013).

Outro conceito que emerge desta concepção alternativa é a alteridade como um dado da vida, que a autora desenvolve com o aporte de Canguilhem, que constata que todo ser vivo ao mesmo tempo que se distingue morfológicamente do todo, só sobrevive em uma relação com o meio que o cerca. A alteridade tem um sentido vital que transcende a dimensão das estruturas anatômicas e trocas físico-químicas, e toca a questão de “como o homem lida culturalmente com essa simultaneidade, entre a separação e a abertura; entre a preservação do indivíduo e da espécie; entre o individual e o coletivo” (CZERESNIA, 2012, p. 16).

No século XVII, um importante representante da permanência desta metáfora nos modelos explicativos foi Thomas Sydenham, que recuperou diversos aspectos da concepção hipocrática. Sua teoria sobre as epidemias considerava que as condições climáticas, que obedeciam também às variáveis das estações do ano, faziam parte da constituição epidêmica. Cada epidemia era peculiar ao lugar e à estação do ano, e dificilmente poderia repetir-se igual no ano seguinte (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013).

Na contemporaneidade, o sistema imune aparece como um exemplo importante da retomada da *physis*: em vez de entender o sistema imune como um sistema de defesa, lembremos que o mesmo é capaz de se voltar contra o próprio corpo que o produziu, como no caso das doenças autoimunes, ou produzir efeitos colaterais quando em contato com um agente patogênico. Dessa forma, o sistema imune deveria ser compreendido como um sistema de reconhecimento. Tanto de auto-reconhecimento quanto de reconhecimento do outro. “A constituição de um organismo saudável dependeria não de evitar o contato com causas e riscos, mas de saber interagir, harmonizando quantidades, tempos, velocidades e forças” (CZERESNIA, 2012, p. 43)

Esse resgate da *physis* é fruto do crescente interesse pelo pensamento pré-socrático que ganhou intensidade quando se começou a questionar a lógica da ciência moderna. Esta opção conceitual ganha relevância e busca auxílio na concepção hipocrática da medicina, por exemplo, para a superação do problema da dualidade corpo-mente própria da racionalidade moderna. Czeresnia (2012) recorre ao conceito de normatividade vital de Georges

Canguilhem para abordar este problema, pois tal dualidade não corresponderia à experiência concreta da saúde e da doença. A este conceito, se soma a metáfora da *physis* e emerge a importância da alteridade. O cérebro não poderia ser explicado pelo funcionamento do computador porque é o valor que está na origem do pensamento humano, de onde não se pode prescindir da ideia de valor, nem das de desejo e vontade. Recorrendo ao conceito de “vontade de poder” de Nietzsche, a autora afirma ainda que “O corpo não está separado do pensamento, ao contrário, ele é pensamento e se constitui como resultado da vontade de poder” (CZERESNIA, 2012, p. 85). Finalmente, Czeresnia conclui que

O homem não é um animal que pensa, ele é ser, corpo atravessado por uma condição original. O corpo do homem não é destituído do pensamento que o caracteriza, sua condição material e orgânica não é separável da linguagem. A emergência do humano provém de uma anterioridade, origem da própria vida. (CZERESNIA, 2012, p. 124)

Almeida Filho (2011), que assim como Czeresnia parte de preocupações conceituais na epidemiologia, discute cinco perspectivas em um esforço para fazer uma contribuição teórica para a conceituação de saúde. De certa forma, o autor parece estar de acordo com esta inspiração na filosofia pré-socrática defendida por Czeresnia, quando afirma que propõe uma

concepção holística da saúde, integradora das diversas facetas, modos e estruturas conceituais, respeitosa da complexidade dos fenômenos, eventos e processos da saúde-doença-cuidado nos seus diversos planos de existência, do biomolecular ao ecossocial. (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 27)

Desta forma, a *physis* é uma forma de pensar que não se localiza somente na antiguidade clássica, mas reverbera em modelos de entendimento até hoje e representa também um resgate consciente entre teóricos para a superação da metáfora mecanicista a ser abordada a seguir.

2.2.2.2 A metáfora mecanicista

Segundo Czeresnia (2012) o individualismo está arraigado de maneira preocupante na cultura contemporânea e é tema persistente na história das ciências. Os conceitos científicos são construções simbólicas que, influenciados pelo ideológico do individualismo, tenderam a compreender o organismo como uma estrutura cada vez mais fechada em si mesma. O homem enquanto ser vivo é compreendido em um referencial exacerbadamente defensivo, em sua capacidade de se preservar do ambiente que o circula. O discurso médico foi impregnado de metáforas militares de combate e defesa, enquanto o corpo ganhou representações cada vez mais defensivas e fechadas às interfaces. O individualismo moderno acarreta a ideia de autossuficiência de seres completos e associado à dinâmica acelerada da civilização ocidental,

acarreta na dessensibilização do corpo e no atrofiamento dos sentimentos de empatia entre as pessoas, em uma progressiva diminuição da experiência sensorial (CZERESNIA, 2012).

Esse processo está também imbricado no interior da metáfora do corpo como uma máquina, reduzido a um objeto que pode ser dividido em partes observáveis. O organismo ganha este nome por ser subdividido em órgãos comparáveis às peças de uma máquina (CZERESNIA, 2012). Entretanto, esta visão está contida em uma metáfora mais abrangente e poderosa: a metáfora mecanicista como modelo explicativo de todos os entes conhecidos, compreendida por Madel Luz (1988) como modelo hegemônico, que teria sua origem no período do Renascimento e desde então só tem ganhado força e ocupado cada vez mais espaços.

Em *Natural, racional, social: razão médica e racionalidade científica moderna*, Madel Luz (1988) considera que a racionalidade científica moderna veio sendo estruturada pela metáfora mecanicista como uma construção simbólica aparentemente constituída a partir do Renascimento no século XVI. O humanismo do Renascimento foi aparentemente “classicista”, mas não se tratou de repetir o antropocentrismo clássico do “homem como medida de todas as coisas”, mais do que isso, foi a afirmação do homem como proprietário da natureza:

O antropocentrismo renascentista é prático, conquistador, colonizador. Assinala uma cisão não apenas entre ‘ordem divina’ e ‘ordem humana’, mas também entre ‘ordem humana’ e ‘ordem natural’. Separam-se Deus, homem e natureza. (LUZ, 1988, p. 18)

As rupturas dualistas da racionalidade moderna são dicotômicas e se repetem como traço dos sistemas de produção de verdades das disciplinas científicas. Dessa maneira, surgem as categorias dualistas matéria-espírito, qualidade-quantidade, natureza-homem, objeto-sujeito, corpo-alma, sentidos-razão, organismo-mente. Ao longo da história, paulatinamente a racionalidade moderna tenta instaurar um “pan-racionalismo” tanto na ordem do objeto quanto na ordem do sujeito, causando “a ruptura do próprio sujeito de conhecimento, seu estilhaçamento em compartimentos: razão, paixões, sentidos e vontade” (LUZ, 1988, p. 26). A ruptura, além de epistemológica, é social e psicológica na medida em que institui compartimentos para o exercício de instâncias socialmente exclusivas e torna o sujeito coisa passível de intervenção, transformação, modelagem, produção.

Uma das hipóteses teóricas centrais de Madel Luz (1988) é a continuidade epistemológica que faz com que teorias e conceitos de cientistas se baseiem em representações sobre o mundo e a matéria em termos de uma máquina cujo mecanismo de funcionamento pode ser exposto pela decomposição e análise teórica de suas peças. Esta

síntese epistemológica até hoje não foi superada. Pelo contrário, converteu-se em um dos traços básicos da racionalidade moderna, migrando para todas as áreas do conhecimento como a maneira supostamente legítima de se fazer ciência. A Medicina, como uma das disciplinas mais importantes funcionando de acordo com a racionalidade científica moderna, em diversos dos seus ramos adotou o modelo mecanicista, elaborando conceitos e teorias sob sua base metodológica e epistemológica.

O mecanicismo constituiu, até o final do século XVIII, não apenas uma ideologia científica, mas um “programa teórico, metodológico e de linguagem, produtivo em termos de conceitos e teorias, além de inventivo em termos de tecnologias” (LUZ, 1988). A nova racionalidade tem um momento inaugural, de ruptura das concepções do organismo humano, na Anatomia do século XVI, em Leonardo da Vinci e em seguida, de maneira mais sistematizada e pública, em André Vesálio. O corpo humano ganha a objetividade do olhar no desenho preciso e na descrição detalhista da dissecação de cadáveres, revelando a forma verdadeira dos órgãos. O título da obra de Vesálio *De Humanis Corporis Fabrica*, sugere a chegada do imaginário mecânico à Medicina antes mesmo de chegar a outras disciplinas categorizadas hoje como “exatas”. Durante o século XVII, a morfologia e o funcionamento do organismo se unem em termos mecanicistas na Fisiologia, grande corrente da Medicina, vista como ciência das espécies mórbidas que podem danificar a máquina humana (LUZ, 1988).

O homem, excluído de sua integridade, passa a ser tratado pela prática médica como conjunto de órgãos e funções. Por isso o esquecimento da medicina do paciente como homem concreto e sua aproximação do corpo morto, que traz a “vantagem” de ter suas funções estabilizadas e sua alteridade anulada para assim se adaptar melhor à metáfora da máquina. Do ponto de vista das práticas de saúde, a racionalidade científica moderna

(...) se reflete na persistência de um modelo técnico que também dissocia assistência e realidades sociais, culturais e afetivas. Predomina a perspectiva que favorece intervenções tecnológicas avançadas, mas pobres do ponto de vista afetivo (CZERESNIA, 2012, p. 65).

Esta tendência é percebida também por autores que produzem do lado de fora do campo da saúde, como Chris Bateman (2014) que, quando discute sobre sua visão sobre uma mitologia da ciência, cita o sistema de metáforas que cria uma fixação medicalizante em tratar seres humanos como máquinas defeituosas também na área de saúde mental, onde muitos problemas talvez fossem uma questão de aprendizado natural com as dificuldades e resignificação da vida e não de correções emocionais pelo uso de substâncias químicas.

Com a emergência da anátomo-clínica no século XIX, a doença ganha uma visão predominante de invasão de agentes nocivos que danificam o funcionamento da “máquina”

humana, tornando o corpo uma estrutura defensiva. Mais recentemente, com o advento da biologia molecular, surge a visão da doença como algo de origem interna, inscrita no código genético. Aqui, a metáfora mecanicista permanece operando, por considerar a doença como erro de programação, acontecimento em uma máquina desta vez comparável a um computador cujos erros corresponderiam à alteração de genes (CZERESNIA, 2012).

Através da metáfora mecanicista, “o projeto de encontrar uma correspondência anatômica entre cérebro e mente não pôde ser alcançado” (CZERESNIA, 2012, p. 74), o que acarreta uma divisão conceitual entre corpo e mente. Mais uma opção explicativa surge comparando o cérebro a um tipo de computador, que mesmo não sendo um aparato mecânico como as bombas e válvulas que ilustraram o funcionamento do coração, permanece como uma metáfora da máquina como modelo explicativo para todas as coisas.

2.2.3 Saúde como medida

Na sequência, mobilizamos estratégias de medida de saúde divididas entre plano individual, objeto tradicionalmente da clínica e plano coletivo, com a epidemiologia como vertente principal.

2.2.3.1 Medida de saúde individual

As medidas no plano do indivíduo são objeto da clínica, e partem do princípio que a saúde pode ser um atributo individual mensurável. No entanto, como visto anteriormente, a clínica somente é capaz de abarcar o conceito de saúde como ausência de doença e, portanto, pode subsidiar somente medidas de doença. Entretanto, se podemos considerar que indivíduos capazes e produtivos podem ser portadores de doenças e que indivíduos que apresentam limitações e sofrimentos podem não ter nenhuma evidência clínica de doença, então não se pode medir saúde pela simples ausência de doença. O estado de saúde é um atributo que reflete níveis de saúde em várias dimensões e que pode ser avaliado por um observador ou pelo próprio indivíduo (ALMEIDA FILHO, 2011):

- um observador pode realizar um exame em um indivíduo avaliando a presença ou ausência de doença, fatores de risco para a morte prematura, níveis de gravidade da doença, risco de vida e condição física;
- o próprio indivíduo pode relatar sua percepção de saúde, como desempenho, condição física, mobilidade, bem-estar emocional, humor, incapacidade, dor ou desconforto.

Para se chegar à avaliação foi preciso desenvolver instrumentos metodológicos, materializados na forma de escalas e questionários, que buscaram medir a capacidade física e o bem-estar social. A capacidade física teria indicadores de função, habilidade, capacidade e desempenho. O bem-estar social seria medido por interações interpessoais e participação social. Tais escalas e questionários possuem influência da definição positiva da OMS, que supunha que a saúde seria composta de três dimensões de bem-estar: físico, mental e social (ALMEIDA FILHO, 2011).

2.2.3.2 Medidas de saúde coletiva

As medidas coletivas são representadas pela abordagem epidemiológica, originalmente restrita à avaliação dos riscos de doenças. Esta abordagem é amparada pela clínica que, com critérios e operações de identificação de caso, determina quem é e quem não é portador de uma dada patologia, dentro da população estudada. Relacionada ao conceito de saúde como ausência de doença, a definição epidemiológica de saúde tem se restringido a definir saúde como atributo do grupo de não doentes. Entretanto, outra característica dos estudos epidemiológicos é normalmente cobrir doenças específicas de um dado grupo social, e não um repertório de doenças e de condições relacionadas à saúde. Dessa forma, esses estudos não são capazes de apontar para dados de saúde nem como mera ausência de doença (ALMEIDA FILHO, 2011).

Para uma medição de saúde, e não de doença, uma aproximação possível seria feita a partir dos instrumentos citados de avaliação de saúde individual, que se baseia em uma conceitualização positiva de saúde, para no âmbito coletivo medir a “qualidade de vida relativa à saúde”, conceito que ganhou importância na década de 1980. Este, implica uma abordagem que leva em consideração o curso da vida, e não a incidência de uma patologia, podendo incluir os episódios que podem afetar esse curso como deficiências, atividades, participação social, estado funcional e dessa forma contribuir para construtos capazes de efetuar medidas de dimensões de saúde que incluem capacidade física, funcionalidade, satisfação e percepção de bem-estar e papel social, entre outros fatores (ALMEIDA FILHO, 2011).

Uma abordagem econométrica da saúde é representada pelo indicador *disability-adjusted life years* (DALY), parte de uma metodologia destinada a medir a carga global de doença, encomendada pelo Banco Mundial como parte do processo de preparação do *World Development Report* 1993. Este indicador combina dados de mortalidade (anos de vida perdidos por óbito precoce tomando como padrão a expectativa de vida) com dados de morbidade (grau e tempo de incapacidade devido a uma dada patologia) e foi planejado para

também permitir comparações internacionais e possibilitar avaliações do impacto dos investimentos internacionais e das políticas de saúde. O componente incapacidade passou a ser definido como “sequelas incapacitantes de qualquer natureza” com sete graus de severidade (ALMEIDA FILHO, 2011).

O indicador que inspirou o DALY também parte de uma abordagem econométrica, mas é um indicador de saúde positiva, sendo denominado *quality-adjusted life years* (QALY) e estimado com base no cálculo acumulado dos anos com qualidade de vida não vividos por motivo de doença, incapacidade ou morte. Inclui o uso de níveis de desconforto e incapacitação, que poderiam variar de “nenhum desconforto” até “desconforto severo”. A medida QALY era equivalente à medida de tempo sem desconforto ou com plena capacidade, como um “estoque” de saúde de uma sociedade (ALMEIDA FILHO, 2011).

2.2.4 Saúde como valor

Para tratar da perspectiva da saúde como valor, Almeida Filho (2011) evita abordar a saúde como “valor-em-si”, considerada uma visão idealista ou utópica, e propõe avaliar as bases da concepção de saúde como valor de vida, valor de troca e valor de uso. Para isso, o autor considera que atribuir valor à saúde nos confronta diretamente com a questão da distribuição desigual de entes providos de valor na sociedade capitalista, portanto, coloca a discussão da saúde como valor como uma discussão das raízes, estruturas e efeitos das desigualdades sociais no campo da saúde.

2.2.4.1 Saúde como valor de vida

A saúde como valor de vida é uma abordagem em consonância com a metáfora da *physis*, colocada no tópico de “saúde como metáfora”. Levando em consideração que a corporeidade é indissociavelmente orgânica, psíquica e cultural, Dina Czeresnia (2012) considera que a noção de valor é também constitutiva da própria corporeidade. Amparada em *O normal e o patológico* de Canguilhem, a autora trata do valor como um atributo fundamental do ser vivo, pois toda forma de vida é capaz de fazer um juízo de valor, mesmo que muito primitivo, do que lhe é favorável ou desfavorável. O valor poderia ser uma forma de perceber a vida, já que nenhum “desvendamento” da física ou da química (incluindo o desvendamento da estrutura do DNA) seria capaz de determinar o que é a vida.

Em *O normal e o patológico*, Canguilhem (2009) explica que o que é normal para uma pessoa em relação à sua saúde não pode ser estatisticamente determinado porque é um julgamento de valor. Na determinação sobre o que é um estado de saúde normal, tal normalidade pode ser afirmada por um juízo de valor qualitativo, em vez de uma medida

estatística quantitativa. Este valor não é algo absoluto que possa ser avaliado por uma norma, mas é um valor dado a partir do funcionamento da vida das pessoas, relacionada à cultura, às relações sociais, à maneira com que em contextos específicos uma pessoa percebe o próprio corpo. Para este autor, o valor de vida é um conceito que se distancia da opinião dos médicos, pois os mesmos não se ocupam da vida, mas dos conceitos científicos. Entretanto, o valor de vida é íntimo dos pacientes, ou das pessoas em geral, nas suas apreciações e no contexto das ideias dominantes do meio social. A experiência da doença não seria mero desvalor, mas poderia ser incorporada nas reflexões sobre a vida, motivando sua problematização e potencializando a inovação ou criação de suas novas possibilidades. Canguilhem (2009) traz exemplos de como a percepção de uma deficiência física pode ser diferente entre o portador da deficiência e o médico, pois o portador relaciona o seu corpo com as experiências de vida que ele proporciona, enquanto o médico, em uma racionalidade mecanicista, compara aquele corpo com o seu conceito do que seria anatomicamente normal, de acordo com uma regra.

Czeresnia (2013), pensando em uma forma de superação da dualidade corpo-mente própria do modelo biomédico (e da metáfora mecanicista), defende que a sensibilidade, o desejo, a vontade, a pulsão e a emoção devem ser reconhecidos como inerentes ao orgânico. A autora recorre desta vez a Nietzsche para a valorização não de um ideal de saúde perfeita, mas sim de uma potência de vida, usando situações exemplificadas pelo autor em que a doença, ou melhor, o estar-doente, pode ser até um estimulante à vida, proporcionando novas descobertas das potencialidades da “vontade de saúde”, de se curar e de ressignificar o valor da vida.

2.2.4.2 Saúde como valor monetário

Concepção frontalmente rejeitada por Almeida-Filho, a saúde pode ser indevidamente apropriada como um bem privado, produto, mercadoria ou serviço comercializável. Ela ganha posição e preço em um mercado de trocas econômicas, sendo atribuída a valores monetários (ALMEIDA FILHO, 2011). Apesar de esse ser um fenômeno observável nas economias capitalistas e desiguais, a redução da saúde a uma mera mercadoria fere a percepção da saúde como um valor social ou como um direito humano. Uma negação de cuidado por razões mercantilistas é algo que, além de injusto, seria vergonhoso, indigno e despertaria sentimentos de aversão pela sociedade (ALMEIDA FILHO, 2010). A lógica capitalista avança sobre a saúde, reduzindo-a a procedimentos cada vez mais tecnologizados e conseqüentemente de mais custo cada vez mais elevado, fazendo com que sua pesquisa se oriente mais por

tendências mercadológicas e menos por necessidades concretas de saúde, que deveriam ser pautadas pela justiça e equidade.

Sabemos que a forma mais comum de provisão de bens e serviços é o mercado, mas tratar saúde como um mercado traz algumas incompatibilidades entre o funcionamento típico de um mercado e a prestação de serviços de saúde, que é diferente de outros bens e serviços centrados nas escolhas dos indivíduos.

O consumidor tem perfeitas condições de decidir pela aquisição de muitos bens e serviços, porém, quando se trata de saúde, o consumidor ou usuário tem pouca ou nenhuma condição de decidir a melhor intervenção, sua qualidade e sua eficácia. Ou ainda, decidir pela não intervenção. Invariavelmente, a decisão é transferida ao profissional de saúde que atua em benefício do paciente, ou seja, o provedor da assistência toma a decisão e passa a exercer a função de demandador. Nesse caso, dependendo dos incentivos que impulsionem o profissional, este poderá solicitar serviços desnecessários ou até que gerem mais renda para si.

Um dos argumentos contra a atuação do mercado no setor saúde é a sua incapacidade de produzir equidade. O mercado não requer nenhum padrão de distribuição de renda, pelo contrário, reforça o padrão existente. O mercado exacerba as iniquidades, pela alocação de bens e serviços de acordo com a capacidade individual de pagar por eles. Ou seja, no caso da saúde, os mais vulneráveis são excluídos. (BRASIL, 2011b, p. 13)

Assim, tratar a saúde como valor monetário e deixa-la a mercê das regulações próprias do mercado pode ser vista como uma causa para as iniquidades sociais que fere a noção social de justiça.

2.2.4.3 Saúde como valor social

Tratar da saúde como valor social nos remete à questão da determinação social da saúde e conseqüentemente ao tema das desigualdades em saúde. Há juízos de valor envolvidos porque “identificar desigualdades corresponde a atribuir um valor aos fenômenos sociais associados” (ESCOREL, 2001). Por conseguinte, discutir igualdade demanda também uma discussão teórica do conceito de justiça, que será colocado aqui de maneira muito breve e de acordo com um roteiro prévio de Almeida Filho (2011).

O filósofo político John Rawls propõe uma teoria da justiça como estruturante da sociedade contemporânea, em torno primeiramente do princípio de que cada pessoa deve ter igual direito às liberdades individuais básicas de forma compatível com um sistema de liberdades coletivas e, em segundo lugar, do princípio de que desigualdades econômicas e sociais devem ser distribuídas de forma que redundem nos maiores benefícios para os menos beneficiados e que as oportunidades de exercício de cargos e funções sejam iguais e equitativas (ALMEIDA FILHO, 2010).

Rawls faz do conceito de justiça um equivalente do conceito de equidade, como um componente estrutural do sistema de valores sociais (ALMEIDA FILHO, 2011). No entanto, Rawls não considerou a saúde como uma das liberdades básicas, deixando uma lacuna que vem a ser preenchida posteriormente por Amartya Sen, em sua abordagem que serviu de marco teórico para as relações entre desigualdade de renda e saúde (SEN, 2001 apud ALMEIDA FILHO, 2010). Sen considera o “bem-estar social” como vinculado a tendências de distribuição de riqueza. No campo da saúde, o autor utiliza exemplos em dois sentidos. Primeiro, para a proposição de linhas de base diferentes para a avaliação de desigualdades e para a escolha de estratégias redistributivas baseada em valores sociais. Segundo, para propor tomar a esfera da saúde como campo de sistemas possíveis de compensação para perseguir a equidade. Assim, um serviço nacional de saúde poderia fazer parte de um sistema de redistribuição para a redução das desigualdades (ALMEIDA FILHO, 2011). Entretanto, para Sen a solução redistributiva não se ampara somente em critérios abstratos de valor econômico, mas depende da aceitabilidade ou legitimação social (ALMEIDA FILHO, 2010).

Margareth Whitehead tornou-se referência conceitual sobre equidade em saúde ao recorrer à ideia de justiça para distinguir inequidades de diferenças ou disparidades em saúde, produzindo o documento referência para a OMS *The concepts and principles of equity and health* (WHITEHEAD, 2000). Sua premissa básica é que equidade em saúde seria equivalente à justiça sobre a situação de saúde. O termo equidade seria definido por dois antônimos, desigualdade e inequidade, onde o primeiro seria equivalente às diferenças desnecessárias e evitáveis e o segundo àquelas que, além de desiguais, ainda seriam desleais e injustas (ALMEIDA FILHO, 2010).

O epidemiólogo Jaime Breilh explicita melhor as teorias sociais e políticas ao fazer uma análise dos sentidos das variações e desigualdades na saúde, incluindo os fatores históricos e políticos. O maior destaque seria para a distinção que o autor faz entre inequidade e iniquidade, considerando que as inequidades seriam determinadas estruturalmente em sociedades desiguais, onde haja a concentração de poder, e que a iniquidade seria o sinônimo de injustiça social. Dessa forma, Breilh também considera os elementos simbólicos referentes à ética política e à moral social (ALMEIDA FILHO, 2010).

Analisando a problematização teórica e metodológica de vários autores que seguiram estas linhas, Almeida Filho mais uma vez encontra a prevalência dos conceitos negativos, desta vez aplicados aos gradientes sociais, operando os conceitos de desigualdade e inequidade no lugar de igualdade e equidade. O autor considera que esse padrão repete o

modo predominante com o qual as pesquisas em saúde definem saúde como ausência de doença (ALMEIDA FILHO, 2011).

2.2.5 Saúde como práxis

A perspectiva da saúde como práxis toma a saúde como campo de saberes e de práticas. Aqui, campo é entendido no sentido dado por Bourdieu (2004) como um mundo social que obedece a leis sociais mais ou menos específicas, onde estão inseridos agentes e instituições. Um campo seria um espaço relativamente autônomo, cujo grau de autonomia é indicado pelo seu poder de refração (ou retradução) às pressões ou manipulações externas. Dessa forma, a existência de um campo de produção especializado é a condição para o aparecimento da luta entre as forças que pretendem conservar ou transformar o mesmo, fazendo com que todo campo seja um campo de forças e luta. O que os agentes engajados em um campo podem ou não fazer é determinado pela estrutura das relações objetivas entre eles, que por sua vez é determinada pela estrutura de distribuição de capital simbólico entre os mesmos agentes. O capital simbólico é o tipo de capital que legitima, traz conhecimento e reconhecimento às demais modalidades de capital, investindo-as de poder simbólico, o “poder de fazer ver e fazer crer” (BOURDIEU, 2004).

A partir desse referencial, o campo da saúde não pode ser compreendido como uma disciplina científica mas como um espaço social em que sujeitos produzem e aplicam conhecimentos e operam tecnologias ancorados em conjuntos articulados de instituições e redes sociais organizadas para reproduzir saberes (interdisciplinares e multiculturais) e produzir práticas de saúde (ALMEIDA FILHO, 2011).

Acompanhando o desenvolvimento de Almeida Filho (2011) em seu capítulo sobre a perspectiva da conceituação de saúde como campo de práticas, percebemos que ao longo deste, o autor está tratando das intersecções da saúde com o campo de estudos conhecido por Ciência, Tecnologia e Sociedade, quando, por exemplo, discute a noção de paradigmas científicos a partir de Thomas Kuhn, ou quando define o campo da saúde coletiva como estruturada a partir de um “campo disciplinar” (Ciência), “um campo de ação tecnológica” (Tecnologia) e “um campo de prática social” (Sociedade). Desta forma, como sabemos que os jogos analisados não propõem sentidos a partir do contexto mais específico da promoção da saúde ou da saúde coletiva, como está tratando esse autor; o que propomos para a análise dos jogos na perspectiva da saúde como práxis é uma análise das formas com que o jogo propõe sentidos da saúde como campo científico (ou campo de práticas científicas); da saúde como

campo tecnológico (ou de práticas tecnológicas); e das relações desses campos com a sociedade (ou com as práticas sociais), expressa na forma de regulação.

2.2.5.1 Saúde como campo científico

A concepção tradicional da ciência a aponta como “um empreendimento autônomo, objetivo, neutro e baseado na aplicação de um código de racionalidade distante de qualquer tipo de interferência externa” (PALACIOS *et al.*, 2003, p. 14). Bourdieu (2004), ao falar das especificidades do campo científico, também enfatiza a crença ingênua no interesse científico como desinteressado, que o autor chama de *illusio*, alheio às influências ou pressões de caráter não científico. No entanto, o que as práticas da ciência fazem não pode ser o desvelamento da natureza. Apesar da sua vocação racional de apreensão pela observação e pela experimentação empírica, o que a ciência faz é a construção de modelos para explicar a realidade que, apesar da contingência de qualquer modelo, têm a pretensão da verdade:

A ciência é uma produção cultural, um objeto construído. É um conjunto de proposições articuladas sistematicamente, um tipo específico de discurso que tem a pretensão de verdade. É a questão da verdade que determina a originalidade das ciências com relação a outras manifestações culturais. (CZERESNIA, 2012, p. 67)

Derivada dessa visão de seu funcionamento, a atividade científica é concebida como um processo regulado por um rígido código de racionalidade autônomo, alheio a condicionantes externos. Esses valores associados à ideia do avanço linear e cumulativo do conhecimento constituíram o Positivismo Lógico que veio a ser combatido devido às suas inconsistências (PALACIOS *et al.*, 2003). A reação antipositivista traz uma série de críticas dessa concepção da ciência, com destaque para a obra de Thomas Kuhn “A estrutura das revoluções científicas”, a partir da qual a filosofia passa a dar maior importância à dimensão social e à historicidade da ciência (PALACIOS *et al.*, 2003). O autor rejeita a ideia de progresso linear e cumulativo e defende que a ciência tem tido períodos de “ciência normal” pontuados por revoluções. As revoluções não são progressivas, pois equivalem a crises que constroem e também destroem. A ciência normal seria aquela feita quando os agentes de seu campo compartilham reconhecimento baseado nas conquistas passadas, crença na correção de suas teorias e um entendimento dos problemas importantes para o campo, assim como os métodos para solucioná-los. A esse conjunto compartilhado o autor chama de *paradigmas* (SISMONDO, 2010) e propõe duas formas de entender o conceito: uma como categoria epistemológica, constituindo uma construção a ser usada como “ferramenta” para a organização do raciocínio; outra como visão de mundo, ou metáfora, própria de um campo, configurando-se como subcultura de uma comunidade científica (ALMEIDA FILHO, 2011).

Almeida Filho (2011) identifica que no campo científico da saúde o paradigma predominante fundamenta-se no citado positivismo, que, em sua versão radical, “considera que a realidade é que determina o conhecimento, sendo possível uma abordagem imediata do mundo, das coisas e dos homens” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 108). Este paradigma também assume uma visão de mundo mecanicista que, segundo Madel Luz (1988), forma a imagem da natureza como uma máquina cujos mecanismos devem ser expostos, e para isso podem ser divididos e classificados como peças. Nesse imaginário, afirma-se que a Natureza tem leis semelhantes às de qualquer máquina e que a razão está apta a descobrir tais leis através de um método (experimental e quantitativista) adequado de exploração. A autora também considera que, apesar da metáfora mecanicista não ser mais levada a sério desde o século XX, as tendências metodológicas que derivam do paradigma mecanicista permanecem dominantes nos grandes ramos das ciências mais próximas da vida humana, como a biologia e a medicina, que seguem a tendência a “decompor o objeto em elementos, comparando a uma operação analítica, esses elementos entre si, ordenando-os numa totalidade racionalmente montada e hierarquicamente recomposta” (LUZ, 1988, p. 48).

Entretanto, atividade de pesquisa no campo da saúde não pode ser reduzida às disciplinas da Medicina, da Biologia ou a qualquer limitação disciplinar, visto que é uma atividade interdisciplinar. Para explicar melhor este posicionamento, alguns autores defendem a terminologia “pesquisa para a saúde” como mais adequada que “pesquisa em saúde”, pois enfatiza o caráter essencial da ciência para a melhoria das condições de saúde e não de um campo disciplinar da saúde (BRASIL, 2007; 2011a). A pesquisa para a saúde é um campo que não se organiza por critérios teórico-metodológicos (como ocorre com a física, a química ou a matemática) nem pelos critérios disciplinares (como no caso da medicina ou da engenharia), as diversas frentes de pesquisa para a saúde são melhor classificadas através de critérios teleológicos, isto é, critérios baseados na finalidade da pesquisa (BRASIL, 2011a). Frente à emergência de modalidades de pesquisas interdisciplinares e transdisciplinares, podemos fazer uma definição de pesquisa para a saúde como “qualquer investigação científica ou tecnológica que tenha impacto positivo na vida das pessoas, independentemente da área de conhecimento a que pertençam ou da instituição ou grupo de pesquisa onde foram realizadas” (BRASIL, 2011a, p. 16).

Pesquisas que devem ter o objetivo de melhorar a vida humana devem também ter compromisso ético e social, portanto, respeitar a vida e a dignidade das pessoas, melhorar a saúde da população, buscar a equidade em saúde, respeitar a pluralidade metodológica e filosófica e permitir a inclusão e o controle social. Os princípios éticos apontam que a

pesquisa deve avaliar os referenciais de: respeito à autonomia, como direitos individuais à liberdade, privacidade, escolha individual; não-maleficência, como a obrigação de não causar danos intencionais; beneficência, como beneficiar as pessoas com compaixão e humanidade; e justiça, já visto anteriormente, como relativo à equidade. A escolha das prioridades para investimentos em pesquisas também deve estar imbricada nesses princípios, tendo como base critérios racionais, transparentes e que beneficiem o maior número de pessoas (BRASIL, 2011a). Frente à importância social da pesquisa científica para a saúde, esta questão ganha relevo, lembrando que a complexa rede de financiamento desse campo de pesquisa tem sido subordinada à lógica das desigualdades, com 90% dos recursos mundiais em pesquisa destinados a somente 10% das necessidades de saúde, no fenômeno apelidado de *10/90 Gap* (The 10/90 Report on Health Research 2001-2002, 2002).

2.2.5.2 Saúde como campo tecnológico

No mundo atual é fácil perceber a ubiquidade da técnica em qualquer atividade humana. Na verdade, pode-se afirmar que o uso de tecnologias não é uma característica própria da modernidade mas é algo que tem acompanhado o ser humano desde tempos anteriores à história até o ponto de teorias afirmarem que a criação e uso de tecnologias não é algo apenas criado pelo ser humano, mas que faz parte de um processo que possibilitou a própria hominização (PALACIOS *et al.*, 2003). A racionalidade humana, por exemplo, não seria somente causa, mas também consequência do desenvolvimento técnico. Hominídeos teriam produzidos técnicas que tornaram possível sua adaptação e sobrevivência em diversos ambientes sem que seus corpos precisassem passar pelo lento processo de evolução por seleção natural. Sobre a evolução natural, ganhou espaço a evolução cultural humana, como a multiplicação e diversificação das tecnologias para a adaptação a qualquer entorno (PALACIOS *et al.*, 2003). De acordo com estes argumentos e sem querer incorrer em reducionismos, podemos afirmar que a tecnologia também pode ser vista como parte fundamental do que chamamos de evolução humana.

A relação do ser humano com as tecnologias da saúde tem produzido um corpo cada vez mais medicalizado, no sentido de que é um corpo sobre o qual as práticas e produtos provenientes do conhecimento médico se multiplicam, se disseminam e se intensificam. As prescrições e dispositivos da tecnologia médica cada vez mais modulam não somente a vida privada, mas interferem nas relações humanas e na própria concepção de existência (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013), amparados e reforçados pelo poder simbólico conquistado pelo campo.

As conquistas tecnológicas impõem tal ordem de legitimidade que passam a integrar as configurações do corpo em todas as suas expressões, da gestação à morte. Os exemplos são inúmeros e extensivos a praticamente todas as esferas da vida: alimentação, sexualidade, reprodução, sono etc. As funções humanas são, na sociedade contemporânea, reguladas por diferentes especialidades do campo da saúde. Medicamentos, próteses, intervenções cirúrgicas e outros mecanismos integram um corpo que materializa a constatação da indissociabilidade entre natureza e artifício (CZERESNIA; MACIEL; OVIEDO, 2013, p. 19).

Em uma forma genérica, e simplista, a tecnologia é definida como conhecimento aplicado (BRASIL, 2011a). Em uma imagem convencional, a tecnologia está relacionada à produção industrial, à moderna condição de bens materiais demandados pela sociedade:

A tecnologia poderia ser considerada como o conjunto de procedimentos que permitem a aplicação dos conhecimentos próprios das ciências naturais na produção industrial, ficando a técnica limitada aos tempos anteriores ao uso dos conhecimentos científicos como base do desenvolvimento tecnológico industrial. Duas idéias básicas aparecem assim nesta consideração habitual de tecnologia. Em primeiro lugar, viria de sua dependência de outros conhecimentos, como é o caso da ciência. Em segundo lugar, a utilidade da tecnologia expressaria um caráter material de seus produtos (PALACIOS *et al.*, 2003, p. 39).

Neste tópico, preferimos ampliar e problematizar essas definições à luz dos estudos sobre tecnologia e sua função na sociedade. Em primeiro lugar, apesar de existir sim uma relação entre a ciência e a tecnologia, esta não é exclusivamente a que se expressa na compreensão da tecnologia como ciência aplicada (PALACIOS *et al.*, 2003). O desenvolvimento tecnológico é um processo complexo (da qual a ciência pode ter participação sem ser seu determinante) que integra diferentes tipos de conhecimento (incluindo suas próprias tradições de conhecimento) e diferentes tipos de recursos materiais. Há autores que chegam a afirmar que o campo tecnológico opera de maneira bastante separada do campo científico e que a tecnologia é vista como ciência aplicada por que não se dá atenção ao conhecimento próprio do campo tecnológico (SISMONDO, 2010). Em segundo lugar, afirmar que a tecnologia é a expressão material da ciência, atribui à primeira um caráter de neutralidade irreal ou de subordinação de seus valores e impactos sociais aos valores e impactos da ciência (PALACIOS *et al.*, 2003). Na verdade, há historiadores que afirmam que a ciência é tecnologia aplicada, mais do que a tecnologia poderia ser ciência aplicada, quando se observa o aparato tecnológico em torno das práticas científicas (SISMONDO, 2010).

No Brasil, no âmbito do Sistema Único de Saúde, as tecnologias em saúde são entendidas como

os medicamentos, equipamentos e procedimentos técnicos, os sistemas organizacionais, informacionais, educacionais e de suporte e os programas e

protocolos assistenciais por meio dos quais a atenção e os cuidados com a saúde são prestados à população (BRASIL, 2005).

Após a Segunda Guerra Mundial, a área da saúde tem presenciado um processo de inovação e transformação tecnológica sem precedentes e em vigorosa aceleração, a ponto da OMS estimar que 50% de todas as tecnologias terapêuticas disponíveis atualmente foram desenvolvidas nos últimos dez anos. Novas tecnologias médicas inclusive invadem a prática clínica, muitas vezes sem uma avaliação sistemática de sua eficácia e segurança (BRASIL, 2011a).

Este não poderia deixar de ser um campo de forças e de lutas, onde uma variedade de tecnologias suscita questões sociais e éticas. Nele se destacam as forças da avaliação e regulação da incorporação de tecnologias, que pesquisam as consequências técnicas, econômicas e sociais; definem o estabelecimento de prioridades, a alocação de recursos e a orientação programática; além de garantir o controle social. A importância da avaliação e regulação cresce com o fato de que a maioria dos países tem se deparado com custos crescentes com os cuidados em saúde, levando a uma busca pela eficiência na alocação de recursos (BRASIL, 2011a). Tendo em vista que a aplicação de recursos em determinados programas e tecnologias implica a não-provisão de outros, essa atividade se relaciona com o problema da defesa da justiça e da equidade.

Destacam-se também as forças no contexto do complexo econômico-industrial da saúde, onde estão inseridos o desenvolvimento científico e tecnológico e as ações em saúde. Tal complexo é configurado pela penetração da lógica econômica capitalista no âmbito da provisão de bens e serviços em saúde, onde o termo “inovação” é associado a novas práticas que incorporam novos produtos, insumos e serviços, condicionados à dinâmica competitiva e tecnológica que os permeia (BRASIL, 2011a).

As necessidades de saúde por parte da população constituem uma demanda em permanente processo de expansão, que são fruto do crescimento demográfico, das mudanças epidemiológicas e das características inerentes dos bens e serviços em saúde (BRASIL, 2011a). No entanto, as articulações provenientes do complexo industrial da saúde também têm parte ativa na expansão de tais demandas. Os chamados “problemas de saúde” não são objetos dados e passivos, sobre os quais basta aplicar a técnica necessária, mas sua definição e identificação deve ser entendida “como uma negociação complexa entre vários atores, cujos resultados são contingentes e instáveis ao longo do tempo” (CAMARGO JR., 2007, p. 67). Os atores do complexo industrial da saúde, como parte de um campo de forças estão a disputar por

legitimidade, poder, espaço político e recursos, buscando caracterizar para a população em geral e para auditórios técnicos específicos do próprio campo, potenciais usuários diretos ou indiretos dos bens e serviços que produzem, que estes são necessários e adequados no enfrentamento dos problemas de saúde, e mais, que são estes atores e instituições os capacitados a definir o que é um problema de saúde (CAMARGO JR., 2007, p. 68).

Com uma habilidade própria para a criação de suas próprias epistemologias alavancadas pela lógica econômica capitalista, os atores desse complexo industrial são capazes de combinar a conceituação negativa de saúde como ausência de doença e a conceituação positiva de saúde como bem-estar, de modo a produzir necessidades de saúde de acordo com seus próprios interesses mercadológicos (CAMARGO JR., 2007).

Para Dina Czeresnia, também é a metáfora mecanicista do corpo como conjunto de órgãos desvinculados do ser humano concreto inserido no meio social, que possibilita que

por mais que a lógica orientadora da organização sanitária esteja em xeque, paradoxalmente, a dinâmica de financiamento e estruturação do campo da saúde alimenta cada vez mais uma engrenagem que conduz à geração de novas demandas curativo-preventivas, crescentes e incontrolavelmente insustentáveis. (CZERESNIA, 2012, p. 66)

Dessa forma, a conceituação da saúde como campo tecnológico, devido à materialidade própria das tecnologias, inclui sua relação com a economia e com a necessidade de regulação para a proteção da população e preservação das equidades em saúde.

2.2.5.3 Regulação e vigilância em saúde

O constante desenvolvimento de novas tecnologias pelo complexo industrial da saúde não garante em si mesmo melhores condições de tratamento, podendo incorrer no uso inadequado ou da introdução de novas tecnologias sem critérios. Dessa forma, a regulação em saúde surge como uma necessidade de atuação do Estado para perseguir a eficiência e a equidade no setor saúde.

Em tese, se espera que o Estado atue em nome dos cidadãos, distribuindo bens e serviços de forma a garantir a oferta de acordo com as necessidades da população, e não de acordo com o interesse do indivíduo, a pressão de determinados grupos ou ainda conduzidos exclusivamente pela demanda. Quanto mais forte for a atuação do Estado, por meio da introdução de mecanismos de regulação, melhores devem ser os resultados em termos de qualidade, equidade e acesso. (BRASIL, 2011b, p. 15)

Na saúde, existe uma grande diferença entre necessidade e demanda. Nem toda necessidade de saúde é demandada pela população, mas requer a atenção do Estado, enquanto muitas demandas da população não são necessidades de saúde, mas reivindicações de prestadores de serviços. A regulação em saúde é uma dimensão operacional voltada para a aplicação de mecanismos para alcançar os objetivos sociais e econômicos do setor saúde,

entendidos como a equidade e a justiça; a eficiência econômica; a proteção da saúde e do meio ambiente; a informação e a educação; assim como assegurar ao indivíduo a possibilidade de escolhas (BRASIL, 2011b).

É a partir da compreensão do papel do Estado como “síndico dos interesses do cidadão” que os governos devem promover, em todos os setores, a aproximação com o cidadão, tanto do ponto de vista geográfico, na disponibilização de ações e serviços com qualidade, quanto do ponto de vista humanitário, de criar mecanismos de escuta do usuário. (BRASIL, 2011b, p. 16)

Em uma definição resumida, regulação em saúde, é a intervenção do governo, por meio de regras, leis e normas, no mercado prestação de serviços de saúde ou no sistema de saúde (BRASIL, 2011b).

A vigilância em saúde tem origens históricas na Idade Média, com o isolamento de doentes para observação. No século XIX, o conceito de vigilância surge na saúde coletiva como função de observação sistemática do contato de pacientes atingidos pelas denominadas ‘doenças pestilenciais’. Em meados do século XX, o conceito é modificado para um sentido mais amplo com o propósito de aprimorar as medidas de controle, como o acompanhamento sistemático de eventos adversos à saúde da população, baseado na produção, análise e disseminação de informações em saúde, sempre a cargo das autoridades sanitárias do Estado (MONKEN; BATISTELLA, 2008).

A partir da década de 1990, a vigilância em saúde chega à conformação que se estrutura atualmente, contendo três elementos que devem ser integrados:

- 1) a vigilância de efeitos sobre a saúde, como agravos e doenças, tarefa tradicionalmente realizada pela vigilância epidemiológica;
- 2) a vigilância de perigos, como agentes químicos, físicos e biológicos que possam ocasionar doenças e agravos, tarefa tradicionalmente realizada pela vigilância sanitária;
- 3) a vigilância de exposições, através do monitoramento da exposição de indivíduos ou grupos populacionais a um agente ambiental ou seus efeitos clinicamente ainda não aparentes (subclínicos ou pré-clínicos), este último se coloca como o principal desafio para a estruturação da vigilância ambiental (MONKEN; BATISTELLA, 2008, p. 473).

Dessa maneira, a vigilância em saúde passa a ser uma atividade do Estado que deve desenvolver ações intersetoriais, fundamentada de maneira interdisciplinar e recorrendo a uma associação de tecnologias para o enfrentamento de problemas, necessidades e determinantes socioambientais da saúde (MONKEN; BATISTELLA, 2008).

Cada uma das perspectivas apresentadas representa modelos diferentes que mediam a produção de sentidos da saúde, em seus contextos próprios de produção. Podemos ver também que cada perspectiva não precisa ser completamente separada ou independente da

outra, mas cada uma pode fundamentar ou se desdobrar na outra. Cada uma pode fornecer mais explicações sobre os modelos das outras.

2.3 SAÚDE NAS NOVAS MÍDIAS

Como já mencionado antes, o tema da saúde é de interesse geral da população e comparece nos mais variados formatos na mídia impressa, audiovisual e eletrônica. Aqui nos apropriamos de uma lista elaborada por Araujo (2002) na sua abordagem sobre o contexto da Saúde Coletiva, que, embora assumidamente incompleta, nos faz entender a dimensão do espaço ocupado pelo tema da saúde nas mídias:

- sites especializados em saúde, tanto os de abordagem ortodoxa como os de terapias alternativas;
- suplementos e colunas especializadas em jornais;
- matérias sobre saúde em cadernos de ciência e meio ambiente;
- seção de perguntas dos leitores com resposta de especialistas;
- revistas especializadas em saúde, de vulgarização científica, para grande público ou segmentos especializados;
- noticiário nos jornais e telejornais, específicos sobre saúde ou relatando descobertas científicas que afetam a saúde;
- novelas com personagens que vivem situações-problemas de saúde;
- talk-shows e programas de entrevistas que incluem temas de saúde;
- programas de debates sobre ou que incluem políticas de saúde (menos comuns);
- programas do tipo documentário, sobre temas específicos ou correlatos (como alimentação ou estética);
- filmes ou séries que têm hospitais ou médicos como eixo da trama;
- programas de rádio com entrevistas com especialistas em saúde;
- noticiário radiofônico sobre problemas de saúde da população;
- patrocínio de indústrias de medicamentos aos programas de audiência;
- propaganda de medicamentos (freqüentemente usando pessoas com credibilidade, como artistas ou jogadores de futebol);
- propaganda de planos de saúde;
- campanhas governamentais pela TV, rádio e materiais impressos.

(ARAUJO, 2002, p. 117)

A autora aponta também para algumas tendências da relação das mídias com a saúde pública, prejudicada pela lógica do espetáculo presente nas mídias, que não favorece a comunicação de notícias positivas e ainda é vinculada a interesses dominantes de reprodução da desigualdade social, passando pela desigualdade de acesso a serviços ou informações de saúde, até a desigualdade no direito à expressão e participação política. Neste espaço de

disputas pela centralidade do poder, a grande mídia é apontada como um contendor de peso nessa luta e um agente do status quo, “além de ser um dos principais espaços da cristalização de uma concepção de saúde como uma relação causal entre doença e cura, que se realiza no plano individual” (ARAUJO, 2002, p. 118). Junto com todo o sistema de formação biomédica, a grande mídia reproduz aquela conceituação de saúde apontada como hegemônica por Madel Luz e Dina Czeresnia, que prioriza o individualismo, a metáfora mecanicista e os modelos de atenção tecnologizados (LUZ, 1988; CZERESNIA, 2012).

As chamadas novas mídias, que também podem ser conhecidas por Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) já fazem parte do cotidiano de forma abrangente, não se restringem ao mundo do trabalho e são amplamente usadas para o lazer. Seu crescente uso vem potencializando as relações humanas que se dão no campo da comunicação. A partir das TICs, a comunicação seria definida “como um processo dialógico de circulação de informações com potencial de produção rápida de conhecimento” (MADEIRA; LEFÈVRE; LEFÈVRE, 2007, p. 104).

Para a área da saúde como um todo, a expansão das TICs coloca questões relevantes que ainda precisam ser trabalhadas socialmente, como a questão da disponibilização e veiculação generalizadas na internet de informações sobre saúde e doenças de todo o tipo, desde o conhecimento leigo até os conteúdos e terminologias técnicas especializadas. Estas novas modalidades de acesso à informação vêm sendo capazes de impactar nas relações entre pacientes/cidadãos/consumidores e profissionais e instituições especializados da saúde. A relação desigual de poder, que deslocava a posse do corpo do paciente para fora do controle do mesmo e para dentro do domínio do conhecimento e das intervenções dos profissionais qualificados e especializados, passa a ter a possibilidade de ser reequilibrada pelo empoderamento dos pacientes, que podem deixar de ser somente objetos para serem sujeitos de sua própria saúde. Levando em conta que os detentores do poder, que no caso são os representantes do conhecimento técnico, tendem a lutar por manter sua posição privilegiada (como as forças do *status quo* no mercado simbólico), as facilidades do acesso à informação sobre saúde e doença podem incorrer em uma “posse compartilhada” do conhecimento e das práticas relativas à saúde e à doença – e consequentemente dos corpos onde se dá o processo saúde-doença – entre o campo técnico e o leigo (MADEIRA; LEFÈVRE; LEFÈVRE, 2007).

Partindo da premissa que recursos e objetos comunicacionais são estruturantes das questões da saúde coletiva, Castiel e Vasconcellos Silva (2006) colocam seu foco crítico sobre as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs), que estariam operando em uma cultura dos excessos quantitativos e precariedades qualitativas, ou também de excessos tão

esmagadores que inviabilizam a possibilidade de produção de sentidos equivalentes. Através de um estudo sobre qualidade de conteúdos de saúde em sites da internet, os autores demonstraram que os mesmos continham informações contraditórias e/ou datadas e/ou incompletas a respeito de diversos aspectos do tema tratado. Eles também apontam para a ausência de abordagens de questões essenciais para o exercício da crítica sobre os processos de construção, difusão e consumo dos produtos tecnocientíficos da saúde, quando, por exemplo, desconsideram os problemas sobre o crescente custo e conseqüente dificuldade no acesso aos medicamentos, ou sobre as debilidades das políticas públicas, ou sobre a seleção de somente alguns aspectos de interesse para serem explorados pela mídia (CASTIEL; VASCONCELLOS-SILVA, 2006). São precariedades possivelmente a serviço do poder hegemônico, tanto econômico quanto simbólico, que na sociedade da informação contribuem para novas formas de medicalização e saudicização, surgidas a partir de estratégias complexas que se valem do uso das novas tecnologias para garantir a expansão do complexo industrial da saúde.

Como apontado na revisão de literatura, os trabalhos encontrados frequentemente consideram os jogos digitais como mais um integrante das chamadas novas mídias. No entanto, a par da complexidade e das especificidades próprias do campo dos jogos digitais, optamos por fazer um estudo mais aprofundado das características próprias e elementos constituintes desses jogos, com seu desenvolvimento no capítulo seguinte.

3 OS JOGOS DIGITAIS

Ao se voltar aos sentidos da saúde em jogos digitais, este trabalho exige uma abordagem das várias possibilidades semânticas dos termos envolvidos, de modo a identificar, no plano aplicado dessa mídia, que conceitos consolidam ali sua presença no mercado simbólico dos sentidos da saúde, em seus múltiplos atravessamentos. Após explorarmos no capítulo anterior as possibilidades de enquadramentos para a conceituação de saúde, neste capítulo pretendemos apresentar nossas escolhas sobre a forma de perceber os jogos digitais, desde uma definição para jogo até a exploração de elementos mais detalhados de um jogo digital, sempre tendo em mente as especificidades dos jogos selecionados.

3.1 JOGO DIGITAL COMO MÍDIA

Como afirmamos antes (tópico 2.2.5.2.), o uso de tecnologias não é uma característica própria da modernidade, mas pode ser considerado algo que tem acompanhado o ser humano desde tempos anteriores à história, fazendo parte de um processo que possibilitou a própria hominização (PALACIOS et al., 2003). Da mesma forma, o desenvolvimento de tecnologias pode ser considerado como parte da evolução humana. Tendo isto em mente, seguiremos a definição de Adriano Rodrigues, que considera que “aquilo que o termo mídia designa compreende objetos técnicos ou artefatos” (RODRIGUES, 2015), sendo a linguagem o primeiro e mais importante dispositivo técnico criado pelo ser humano.

A linguagem seria a mídia mais importante porque seria constitutiva daquilo que é o mundo para o ser humano. “Na mídia da linguagem estão predefinidas todas as outras mídias, está de antemão prevista a invenção de todas as outras mídias possíveis” (RODRIGUES, 2015). O que chamamos de mídia não é qualquer dispositivo tecnológico, mas especialmente aqueles artefatos “interiorizados pelos dispositivos naturais que nos habilitam a produzir discursos, a falar, dispositivos a que podemos dar o nome de dispositivos midiáticos de enunciação ou, se preferirem, de dispositivos midiáticos discursivos” (RODRIGUES, 2015). Quando consideramos jogos digitais como uma mídia, precisamos ter ciência de que os mesmos são criações que intervêm no desencadeamento das interações discursivas dos seres humanos.

Eliseo Verón (2004) considera que as mídias são lugares de manifestação de macrofuncionamentos discursivos em nossas sociedades. Esse autor esclarece que “mídia” não é somente um dispositivo tecnológico particular, mas a conjunção entre um suporte e um sistema de práticas de utilização. Assim, em seus exemplos, um vídeo doméstico é muito

diferente de um vídeo para a televisão de massa, ou um impresso produzido em uma impressora pessoal é bem distante da imprensa de massa, pois em nenhum dos casos se trata da mesma mídia porque para o autor “mídia” é um conceito sociológico e não tecnológico (VERÓN, 2004).

As características próprias de uma mídia ganham importância quando trabalhamos dentro de tal conceito sociológico, que rejeita sua concepção como canal neutro que possibilita que uma mensagem seja transferida de um emissor para um receptor. Ao adotarmos a perspectiva da comunicação como mercado simbólico, consideramos que uma mídia, longe de ser um mero meio de transmissão, pode ser vista “como um espaço de contenda e um dos principais contendores na luta pelo poder simbólico na saúde” (ARAUJO, 2002, p. 141). No seu contexto textual, Inesita Araujo se refere à influência da grande mídia, seu alto poder simbólico e sua constante luta para manter sua posição mais ao centro no mercado simbólico dos sentidos sociais da saúde, nos lembrando que uma mídia não deveria ser considerada um instrumento neutro.

Quando repetia que “o meio é a mensagem”, Marshall McLuhan (1974) afirmava que na era eletrônica havia sido criado um ambiente totalmente novo, onde o seu “conteúdo” era todo o ambiente “velho”, radicalmente reprocessado pelo novo ambiente. O autor defendia que o meio tem um papel maior que o próprio conteúdo na estruturação da forma das associações humanas, mas que ao mesmo tempo é natural que o conteúdo de um meio não nos deixe enxergar a natureza desse mesmo meio. Uma nova tecnologia seria sempre transformadora e nunca meramente se somaria ao que já existe (MCLUHAN, 1974). Com seu conhecido aforismo “o meio é a mensagem”, McLuhan sintetiza o impacto da estrutura tecnológica sobre seu uso. Mais tarde, Neil Postman cria o termo “ecologia da mídia”, guiado por uma metáfora biológica, para definir um campo de estudos das mídias como ambientes (BRAGA, 2008).

O princípio fundamental da ecologia da mídia seria que “um meio é uma tecnologia onde uma cultura se desenvolve; que é o mesmo que dizer que um meio conforma políticas culturais, organização social e formas habituais de pensamento” (POSTMAN, 2000, p. 10, tradução nossa)⁶. Apesar do uso de uma metáfora biológica, Postman garante que a ecologia da mídia tem um enfoque nas Ciências Humanas, pois o interesse não recairia simplesmente nos meios, mas nas formas com que a interação entre mídia e seres humanos dão caráter à cultura. O autor insiste na escolha da metáfora por acreditar que ela ajudaria a dar uma

⁶ A medium is a technology within which a culture grows; that is to say, it gives form to a culture's politics, social organization, and habitual ways of thinking.

consciência de que os seres humanos vivem em dois tipos de ambientes: o ambiente natural composto de ar, água, árvores etc; e o ambiente das mídias, que consiste em linguagem, números, imagens etc. (POSTMAN, 2000).

Preocupado em defender a consolidação dos estudos de jogos digitais como um campo acadêmico autossustentado, Espen Aarseth (2001) afirma que os jogos não podem ser estudados no interior dos campos de estudos de outras mídias como a literatura ou o cinema, o que incorreria em reducionismos das características próprias da mídia dos jogos. O autor ainda critica como “pseudocampo” o conjunto chamado “novas mídias”, considerando este como parte de uma estratégia do campo da comunicação para reivindicar os jogos digitais como um dos objetos da comunicação baseada em computador para estudos de mídias visuais. Assumimos essa crítica como nossa e tratamos os jogos, em sua interface com o campo da Comunicação e Saúde, por uma abordagem que recusa sua tecnologização estrita e sua consequente hierarquização em relação a outras mídias mais "nobres".

Aarseth (2001) argumenta também que jogos digitais não podem ser reduzidos a uma mídia, muito menos a um meio; na verdade, o grande conjunto chamado jogos digitais seria composto de muitas mídias diferentes, com diferenças formais dramáticas, que não se enquadrariam em uma perspectiva tradicional de mídia, a qual terminaria por falhar em levar em conta as diferenças específicas dos jogos. Os jogos digitais desafiarão noções tradicionais de mídia em um nível mais extremo que outras mídias digitais, por serem capazes de simular outras mídias, criar híbridos com as mesmas, tornarem-se objetos de alusão e adaptação e ainda abrir questões sobre a própria definição de mídia (BACKE, 2012). Jesper Juul (2011), ao criar uma definição de jogo, conclui que os jogos na verdade são um fenômeno transmidiático, à medida que muitos meios (ou ferramentas) diferentes podem ser usados para se criar e jogar os jogos.

Por essa complexidade, somada ao caráter de objeto científico pouco explorado, faremos a seguir um percurso pela formação dos *Game Studies* como campo de produção acadêmica. Como nesta pesquisa demos forma a somente um enquadramento para o estudo de jogos entre outros tantos possíveis, oferecemos um panorama que permita sua contextualização, como uma definição de jogo adequada às demais escolhas.

3.2 UMA DEFINIÇÃO PARA JOGOS DIGITAIS

Consideramos os jogos digitais uma mídia entre outras presentes no mercado simbólico de produção de sentidos da saúde. Como ficou patente na busca bibliográfica procedida, jogos digitais podem ser englobados ou confundidos com outras mídias interativas

em computadores ou outros dispositivos digitais. Algumas vezes os jogos são abordados numa categoria geral de “uso da internet” ou em outra categoria também geral e pouco definida chamada “novas mídias”, por isto queremos definir mais precisamente o que chamamos de “jogo digital”, de forma a contemplar também o gênero dos jogos que compõem o *corpus* de análise.

3.2.1 Optando por uma definição para jogo

Optamos pela definição de Jesper Juul (2011), um autor posicionado dentro do campo dos *Game Studies*, que trata os jogos como fenômeno transmidiático e elabora uma definição que contempla o que é jogo independentemente da mídia que o constitui. Ele apresenta sete definições que já haviam sido elaboradas por outros autores, sabendo que cada uma pode estar descrevendo aspectos diferentes dos jogos, mostrando uma espécie de história das definições de jogos, desde a definição do filósofo Johan Huizinga, formulada antes do advento dos jogos digitais em 1950, até Katie Salen e Eric Zimmerman em 2004, que reabrem a discussão sobre a definição de jogo para os estudiosos de jogos digitais.

Huizinga faz uma primeira definição de jogo em 1938 de maneira bastante abrangente e baseada na forma familiar com que o termo “jogo” é usado em diversos idiomas na Europa. No entanto, a ênfase de seus estudos estava no enquadramento do jogo como atividade humana, não exatamente como objeto:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana" (HUIZINGA, 2000, p. 24).

Em 1958, Roger Caillois, antes de discutir a multiplicidade de possibilidades de classificação para jogos, define que jogar é uma atividade essencialmente:

1. Livre: não-obrigatória, se fosse, perderia sua qualidade atrativa de diversão;
2. Separada: circunscrita dentro de limites de espaço e tempo, definidos e previamente fixadas;
3. Incerta: o curso não pode ser determinado previamente, nem o resultado obtido, e algum espaço para a inovação deve ser deixado para a iniciativa do jogador;
4. Improdutiva: não produz bens, nem riqueza, nem novos elementos de qualquer tipo; e, exceto para a troca de propriedades entre os jogadores, que termina numa situação idêntica à que prevalece no início do jogo;
5. Governada por regras: no âmbito das convenções que suspendem as leis ordinárias, e estabelece nova legislação para aquele momento que conta por si só;

6. Faz-de-conta: acompanhado por uma consciência especial de uma segunda realidade ou irrealidade, como livre da vida real (CAILLOIS, 2001, p. 9, tradução nossa)⁷.

Em 1967, Bernard Suits dá ênfase às regras em sua definição de jogo:

(...) jogar um jogo é se engajar em atividade direcionada para provocar um estado específico, usando apenas meios permitidos por regras específicas, onde os meios permitidos pelas regras são um âmbito mais limitado do que seria na ausência de regras, e onde a única razão para aceitar tal limitação é tornar possível tal atividade (SUITS, 1967, p. 156, tradução nossa)⁸.

Em 1971, na obra *The Study of Games*, Avedon e Sutton Smith fazem uma definição levando em consideração a linguagem dos computadores:

No seu nível mais elementar, então podemos definir um jogo como um exercício de controle voluntário de sistemas em que há uma oposição entre as forças, confinadas por procedimentos e regras a fim de produzir um resultado desequilibrado (AVEDON; SUTTON-SMITH, 1971, p. 7, tradução nossa)⁹.

Em 1982, Chris Crawford elege elementos fundamentais comuns a jogos de tipos bem diferentes, como jogos de tabuleiro, jogos de cartas, jogos esportivos, jogos infantis (brincadeiras) e jogos digitais: “Eu percebo quatro fatores comuns: representação, interação, conflito e segurança” (CRAWFORD, 2011, tradução nossa)¹⁰.

Em 1988, David Kelley enfatiza os objetivos do jogo quando faz a definição de que “um jogo é uma forma de recreação constituída por um conjunto de regras que especificam um objeto a ser alcançado e os meios admissíveis de alcançá-lo” (KELLEY, 1988, p. 50, tradução nossa)¹¹.

Em 2004, Katie Salen e Eric Zimmerman optam pela definição “Um jogo é um sistema no qual os jogadores participam em um conflito artificial, definido pelas regras, que

⁷ 1. *Free: in which playing is not obligatory; if it were, it would at once lose its attractive and joyous quality as diversion;*

2. *Separate: circumscribed within limits of space and time, defined and fixed in advance;*

3. *Uncertain: the course of which cannot be determined, nor the result attained beforehand, and some latitude for innovations being left to the player's initiative;*

4. *Unproductive: creating neither goods, nor wealth, nor new elements of any kind; and, except for the exchange of property among the players, ending in a situation identical to that prevailing at the beginning of the game;*

5. *Governed by rules: under conventions that suspend ordinary laws, and for the moment establish new legislation, which alone counts;*

6. *Make-believe: accompanied by a special awareness of a second reality or of a free unreality, as against real life.*

⁸ (...) *to play a game is to engage in activity directed toward bringing about a specific state of affairs, using only means permitted by specific rules, where the means permitted by the rules are more limited in scope than they would be in the absence of the rules, and where the sole reason for accepting such limitation is to make possible such activity.*

⁹ *At its most elementary level then we can define a game as an exercise of voluntary control systems in which there is an opposition between forces, confined by a procedure and rules in order to produce a disequilibrium outcome.*

¹⁰ *I perceive four common factors: representation, interaction, conflict and safety.*

¹¹ (...) *a game is a form of recreation constituted by a set of rules that specify an object to be attained and the permissible means of attaining it.*

resulta em um resultado quantificado” (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 11, tradução nossa)¹².

Jesper Juul analisou as aproximações e diferenças entre estas definições e determinou que para se chegar a uma boa definição de jogo, esta deveria descrever o sistema de regras, a relação entre o jogo e o jogador, e a relação entre o ato de jogar e o restante do mundo (JUUL, 2011). A partir disso, o autor propôs que um jogo deve ter seis características:

1. Regras: os jogos são baseados em regras.
2. Variável, resultado quantificável: jogos têm resultados variáveis, quantificáveis.
3. Valorização do resultado: aos diferentes resultados possíveis do jogo são atribuídos valores diferentes, alguns positivos e outros negativos.
4. Esforço do jogador: o jogador exerce esforço, a fim de influenciar o resultado (jogos são desafiadores).
5. Jogador ligado ao resultado: o jogador está emocionalmente ligado ao resultado do jogo no sentido de que um jogador será vencedor e "feliz" em caso de um resultado positivo, mas um perdedor e "infeliz" no caso de um resultado negativo.
6. Consequências negociáveis: o mesmo jogo [conjunto de regras] pode ser jogado com ou sem consequências na vida real (JUUL, 2011, p. 86, tradução nossa)¹³.

Este é o que o autor chama de modelo clássico de jogos, a base sobre a qual eles são construídos, um modelo aplicável à história milenar dos jogos e que nos ajuda a perceber melhor o que se enquadra e o que não se enquadra na definição “jogo”. Resumindo, a definição de Juul que adotamos nesta dissertação é:

Jogo é um sistema baseado em regras com resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados correspondem a diferentes valores, o jogador exerce esforço para influenciar o resultado, se sente emocionalmente envolvido por este e as consequências desta atividade são negociáveis (JUUL, 2011, p. 86, tradução nossa)¹⁴.

¹² *A game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome.*

¹³ 1. *Rules: Games are rule-based.*

2. *Variable, quantifiable outcome: Games have variable, quantifiable outcomes.*

3. *Valorization of outcome: The different potential outcomes of the game are assigned different values, some positive and some negative.*

4. *Player effort: The player exerts effort in order to influence the outcome. (Games are challenging.)*

5. *Player attached to outcome: The player is emotionally attached to the outcome of the game in the sense that a player will be winner and "happy" in case of a positive outcome, but a loser and "unhappy" in case of a negative outcome.*

6. *Negotiable consequences: The same game [set of rules] can be played with or without real-life consequences.*

¹⁴ *A game is a rule-based system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels emotionally attached to the outcome, and the consequences of the activity are negotiable.*

Apesar de não ser uma definição específica para jogos digitais, esta definição de Juul atende ao nosso enquadramento porque admite o caráter transmidiático dos jogos, atendendo também aos jogos que usam computadores, como os que são objeto de nossa pesquisa.

3.2.2 Definindo “jogo digital”

O advento e o intenso desenvolvimento de jogos digitais transformaram o estudo dos jogos (*Os Game Studies*) e as formas de definir jogos. A definição de Juul isola o que é “jogo” de seu suporte, que poderia ser físico ou digital. Nos jogos digitais, a flexibilidade do computador permite que o aspecto das “regras” e “resultados quantificáveis com valores atribuídos” se traduzam com fidelidade para algoritmos de computador. O sistema digital fica responsável pela computação das regras e pela manutenção e atualização do estado do jogo, o que em jogos não digitais é feito pelos jogadores com auxílio dos elementos físicos do jogo como cartas, tabuleiros, peças, dados etc (VASCONCELLOS, 2013).

Utilizamos ao longo deste trabalho o termo “jogo digital”, com base em Jull (2011). O termo “digital” diferenciará o tipo de suporte, sabendo que mais que mero suporte para algo já determinado, a especificidade do funcionamento do computador é constituinte do que vem a ser jogo digital. O que vem a ser “jogo” é um ponto de grande diferenciação em relação a outras mídias, enquanto isso, o funcionamento do que vem a ser “digital” envolve grandes diferenciações entre as características dos jogos digitais e demais tipos de jogos.

Escolhendo uma definição que prioriza a categoria “jogo”, colocando o fato de serem digitais ou não como uma outra característica de caráter relativamente secundário, pretendemos evitar aquelas concepções que priorizam o “digital” e empurram esta mídia para os grandes conjuntos de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Consideramos que ser um dispositivo tecnológico é somente uma das características da mídia.

Existem outras maneiras com que podemos nomear os jogos digitais. No Brasil, vem sendo atualmente utilizado o estrangeirismo *game*, embora no idioma inglês esta palavra corresponda a qualquer tipo de jogo em qualquer suporte. Neste sentido, *game* é na verdade uma redução de *videogame*, que seriam os jogos que fornecem resultados exibidos em monitores de vídeo, ou ainda de *vídeo game*, um termo híbrido do Português (vídeo) e do Inglês (game). Outro termo menos utilizado no Brasil seria *jogos de vídeo*, que evita o estrangeirismo. Optamos por *jogos digitais* pois assim abarcamos os jogos que funcionam em computadores, sejam computadores pessoais, consoles de mesa ou dispositivos móveis, em vez da expressão que corresponderia aos jogos que exibem seus gráficos e resultado em monitores de vídeo.

3.3 OS GAME STUDIES

O campo de estudos intitulado *Game Studies* é relativamente novo e considera “jogo” um objeto de estudo independentemente do suporte utilizado, englobando tanto os chamados jogos de tabuleiro quanto os jogos digitais, ou até mesmo jogos que não necessitam de um suporte e funcionam através de regras e procedimentos acordados entre os jogadores. Embora existam evidências de que há milhares de anos já existissem sistemas que se enquadram em uma definição de jogo, o campo de pesquisa acadêmica dedicada a jogos iniciou sua formação apenas no século XX, com a publicação em 1938 do estudo do filósofo holandês Johan Huizinga intitulado *Homo Ludens* (RODRIGUEZ, 2006). Nesta obra, Huizinga (2000) defende que além do jogo ser parte da cultura, ele já existiria antes do advento desta e talvez até tenha sido primordial para a sua criação. O autor faz um primeiro esforço em demarcar jogo como um conceito, separando o mesmo dos conceitos de diversão e de criação estética. As características principais eleitas foram o estado de liberdade para se jogar ou não; a função de contribuir para uma prosperidade cultural do grupo social em uma aproximação com o sagrado; a delimitação no espaço e no tempo; a ordem específica criada para esta delimitação; a tensão da luta por alguma coisa; e a representação de alguma coisa.

Consecutivamente, o sociólogo francês Roger Caillois enfatiza o papel central do jogo na cultura humana (RODRIGUEZ, 2006). Caillois (2001) identifica que na verdade o assunto principal de Huizinga não é o objeto “jogo” mas a atividade de jogar, adotando também sua definição para o ato de jogar. Ele divide os diversos jogos (e atos de jogar) em quatro categorias distintas: *agon* (competição), *alea* (chance), *mimicry* (simulação) e *ilinx* (vertigem, alteração da percepção natural). Estes quatro ainda fazem parte de uma gradação em dois polos, com uma das extremidades sendo *ludus*, ligado a cálculos e subordinação a regras e a outra sendo *paidia*, relacionada à atividade espontânea, tumultuada, exuberante, como uma brincadeira. O autor também aborda a importância social dos jogos pela promoção da formação de grupos.

Já na década de 1970, Brian Sutton-Smith corrobora o trabalho de seus predecessores e explora a origem dos jogos como algo historicamente importante por serem reminiscências de cerimônias e rituais perdidos; propõe discussões sobre jogos tanto como recreação quanto atividade com utilidade prática; e faz categorizações de jogos, incluindo a discussão dos jogos no desenvolvimento infantil (JUUL, 2001).

Entretanto, foi apenas a partir da expansão dos jogos digitais que o estudo dos jogos se configura como um campo de estudos intitulado *Game Studies*, provavelmente impulsionado por uma indústria de jogos digitais de peso e em crescimento acelerado. Antes dos anos 2000,

os jogos já eram estudados por décadas, porém de maneira dispersa (MÄYRÄ; LOOY; QUANDT, 2013), como uma “arte de estudar jogos” que vinha repetidamente sendo perdida ao longo da história (JUUL, 2001). Na virada do milênio, a ideia de se estabelecer uma disciplina para o estudo dos jogos ganha proeminência, junto com discussões ainda tomadas por disputas pelo estabelecimento de um campo disciplinar próprio. Nesse momento, os estudos de jogos digitais já deixavam de ser predominantemente abordados pelo enquadramento da tecnologia e do interesse mercadológico, passando-se a considerar jogos digitais como novas formas culturais significantes no mundo contemporâneo (KONZACK, 2007).

É nos anos 2000 que a pesquisa acadêmica sobre jogos sofre uma expansão acelerada (MÄYRÄ; LOOY; QUANDT, 2013). No ano de 2001 o novo campo foi fortalecido pelo lançamento da revista *Game Studies*, o primeiro periódico com revisão por pares, dedicado ao estudo dos jogos digitais. Sua criação vinha acompanhada da discussão sobre a resistência que a criação de mais um espaço sofre por envolver, de certa forma, a redução dos espaços ocupados pelas disciplinas já estabelecidas. No entanto, defendia-se que os jogos digitais já eram um fenômeno cultural de grandes proporções cujo estudo desafiava a aplicação de metodologias adequadas e que o estudo dos jogos necessitava de um campo próprio livre da “colonização” dos campos existentes, como a literatura e o cinema, que não dariam conta das suas especificidades. O ponto não era exatamente que outras disciplinas não poderiam estudar jogos digitais, mas sim que o estudo de jogos não poderia ser simplesmente deixado a cargo das disciplinas existentes (AARSETH, 2001). Quinze anos depois da primeira edição do periódico *Game Studies*, o editor-chefe Espen Aarseth comemora o sucesso da criação do novo campo, citando o crescimento e a consolidação de diversos cursos voltados ao estudo de jogos e o grande volume de trabalhos publicados. Nesse momento, Aarseth coloca como desafio para o campo a melhoria da qualidade da revisão por pares, diante da multidisciplinariedade e interdisciplinaridade características dos *Game Studies* (AARSETH, 2015).

A multidisciplinariedade e a interdisciplinaridade que têm caracterizado o estudo dos jogos digitais e do ato de jogar ocorrem porque se trata de um objeto muito complexo, multidimensional, que pode ser usado para muitas finalidades diferentes, exigindo uma pluralidade de abordagens científicas (MÄYRÄ; LOOY; QUANDT, 2013). Diante de diversas maneiras de se estudar jogos digitais, Lars Konzack (2007) cria grupos de enquadramentos retóricos que descrevem diferentes formas de abordar os jogos para estudo acadêmico. Ciente de que não era possível identificar todas as retóricas possíveis dos *Game*

Studies, o autor escolhe este grupo de oito enquadramentos por identificar suas potencialidades em instigar o debate, facilitar a criação de um senso de pertencimento entre pesquisadores e até a estimular a discussão sobre outras possíveis retóricas para os *Game Studies*. Como são enquadramentos retóricos e não compartimentos separados, ainda é possível observar interconexões entre as questões de cada um, que conformam em si um tipo de recorte que ajuda a criar uma posição acadêmica mais clara para pesquisadores (KONZACK, 2007). Dessa forma, Konzack divide os enquadramentos retóricos em:

- 1) Tecnologia, sobre a relação com os avanços da ciência da computação;
- 2) Economia, envolvendo o mercado de jogos;
- 3) Ansiedade, voltados a possíveis prejuízos sociais e psicológicos;
- 4) Aprendizado, sobre os possíveis benefícios para a educação;
- 5) Gênero, também conhecido como “retórica feminista”;
- 6) Ideologia, considerando os jogos como propaganda de ideologias políticas;
- 7) Narratologia, um entendimento estético dos jogos como um tipo de narrativa;
- 8) Ludologia, uma resposta ao enquadramento da narratologia que procura desviar desta para determinar como centro das atenções as regras e mecânicas de jogo.

Esses enquadramentos ainda podem ser combinados em três grupos maiores. O primeiro agrupa “tecnologia” e “economia” e seria orientado ao jogo como produto tecnológico e rentável; o segundo agrupa “ansiedade”, “aprendizado”, “gênero” e “ideologia” e seria onde se concentram as abordagens sobre o efeito dos jogos sobre os jogadores ou a sociedade; e o terceiro grupo, onde se agrupam a “Narratologia” e a “Ludologia”, focaria na forma e na expressão do jogo digital. Este último grupo também é categorizado como as pesquisas sobre jogos na área de humanidades (KONZACK, 2007).

Entre estes enquadramentos retóricos, nosso trabalho transita no segundo grupo porque nos voltamos aos jogos na sua dimensão de aparato ideológico de construção de sentidos de onde, durante a análise, serão destacados sentidos da saúde. Ao mesmo tempo, como nos concentramos na análise de dispositivo e não nos ocupamos da dimensão da circulação e recepção, foi primordial entender os jogos em suas particularidades formais, o que nos fez concentrar a pesquisa no terceiro grupo de enquadramento retórico, levando em conta tanto o enfoque da narratologia quanto da ludologia, embora estes dois enfoques tenham se destacado nos *Game Studies* como dois campos em disputa, como abordaremos no próximo tópico.

3.3.1 Jogos como novas narrativas?

O debate “Narratologia x Ludologia” foi a contestação de maior visibilidade sobre as características e identidade dos *Game Studies* na sua fase inicial. Nesta fase, o enquadramento acadêmico baseado no estudo de hipertextos e narrativas interativas ganhava ênfase particular e a Ludologia surge como uma reação reivindicando uma definição clara dos jogos como objeto de estudo (MÄYRÄ; LOOY; QUANDT, 2013). Na verdade, os *Game Studies* seriam constituídos de diversos conflitos e discussões sem resultados claros, mas que permanecem como pontos focais na pesquisa sobre jogos. Outros conflitos e discussões que formaram dicotomias foram jogos x jogadores, regras x ficção, jogos x histórias, jogos x cultura, e ontologia dos jogos x estética dos jogos (JUUL, 2011).

Janet Murray tornou-se uma das figuras mais visíveis na questão do enfoque nas narrativas, com o lançamento em 1997 de sua obra *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* (MURRAY, 2003), basicamente considerando os jogos digitais como parte de uma história do desenvolvimento das narrativas para um formato livre da linearidade imposta pelos suportes tradicionais anteriores. Segundo a autora, antes do uso do computador, durante o século XX diversas tentativas de superar a linearidade surgiram como expressão de uma cultura das possibilidades múltiplas que marca o período:

Como essa grande variedade de narrativas multiformes demonstra, as histórias impressas e os filmes estão pressionando os formatos lineares do passado, não por mera diversão, mas num esforço para exprimir uma percepção que caracteriza o século XX, ou seja, a vida enquanto composição de possibilidades paralelas. (...) Viver no século XX é ter consciência das diferentes pessoas que podemos ser, dos mundos possíveis que se alternam e das histórias que se entrecruzam infinitamente no mundo real. Para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma sequência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador (MURRAY, 2003, p. 49).

Murray elege quatro propriedades essenciais dos ambientes digitais que fazem deles poderosos veículos para a produção literária: ambientes virtuais são *procedimentais*, pela sua distinta capacidade de executar uma série de regras; *participativos*, reativos ou interativos, pois permitem que pessoas induzam seu comportamento; *espaciais*, pela capacidade de representar espaços navegáveis; e *enciclopédicos*, devido à alta capacidade de armazenamento e recuperação de informações. A autora também explora as formas de prazer estético próprios do meio digital: *a imersão*, proporcionada pela simulação e pela participação; *a agência*, como uma capacidade gratificante de realizar ações significativas e ter de volta os resultados das decisões e escolhas; e *a transformação*, relacionada às múltiplas possibilidades de

escolhas disponíveis, desde transformar o avatar até a reconfiguração de percursos no ambiente (MURRAY, 2003).

Murray admite que os jogos lançados até aquele momento ainda não eram bons como narrativas, observação atestada pelo fato de que entre os jogos de maior sucesso não havia sido possível adaptar histórias para a produção de bons filmes. A autora reconhece uma distância à primeira vista entre jogos e histórias: enquanto histórias podem ser assistidas, jogos envolvem habilidades estratégicas e/ou motoras e fazem um uso instrumental da linguagem, centrada na realização de procedimentos. No entanto, após enumerar diversas características bem particulares dos jogos e que os diferencia das narrativas tradicionais, Murray afirma que jogos e histórias não são necessariamente opostos e defende uma visão dos jogos como dramas simbólicos:

Todo jogo, eletrônico ou não, pode ser vivenciado como um drama simbólico. Qualquer que seja o conteúdo do jogo, qualquer que seja o nosso papel dentro dele, somos sempre protagonistas da ação simbólica, cujo enredo se desenvolve à semelhança de uma das seguintes fórmulas:

- . Eu encontro um mundo confuso e descubro a sua lógica.
- . Eu encontro um mundo em pedaços e reconstruo um todo coerente.
- . Eu me arrisco e sou recompensado pela minha coragem.
- . Eu encontro um difícil oponente e triunfo sobre ele.
- . Eu encontro um desafiador teste de habilidade ou estratégia e sou bem-sucedido.
- . Eu começo com poucos bens de valor e termino com uma grande quantidade deles (ou eu inicio com muitos artigos incômodos e acabo me livrando de todos eles).
- . Eu sou desafiado por um mundo de constantes e imprevisíveis emergências e sobrevivo a todas elas (MURRAY, 2003, p. 140).

Neste ponto, Murray parece optar pelo uso de um conceito expandido de narrativa, com o intuito de considerar que todas as experiências no jogo podem ser interpretadas como produção narrativa. Na verdade, esta abordagem tende a considerar que qualquer evento pode ser observado pela perspectiva da narratologia, uma retórica que causou reações entre autores interessados na consolidação do campo dos *Game Studies*.

3.3.2 Ludologia: uma nova disciplina

Gonzalo Frasca, em 1999, percebe que alguns autores (certamente incluindo Murray) veem jogos digitais como uma nova forma ou como uma expansão da forma tradicional da narrativa ou do drama, mas afirma que analisar jogos como jogos é uma outra dimensão que vinha sendo praticamente ignorada nos estudos desse tipo de software de computador, a qual precisava ser posta em destaque. Alguns dos vários problemas dessa perspectiva é que jogos sempre tiveram menor status acadêmico que outros objetos, como a narrativa e que seu estudo

estava fragmentado e pouco desenvolvido em diversas disciplinas (FRASCA, 1999). O autor estava propondo a criação do termo *Ludologia* (de *ludus*, palavra para “jogo” em latim) para uma disciplina que ainda não existia, que se ocuparia em estudar o objeto “jogo” e a atividade de jogar. “A Ludologia pode ser definida como a disciplina que estuda jogos em geral, e jogos digitais em particular” (FRASCA, 2003b).

Jesper Juul (2001) observa que usar um enquadramento que parte da Narratologia para sua aplicação em jogos não é uma ação neutra, envolvendo a ênfase de algumas características e a supressão de outras, por isso tanto interesse no debate. Seu artigo para o primeiro número do periódico *Game Studies* começa por contestar alguns argumentos, onde se encaixam os de Murray, usados para afirmar que jogos são uma forma de narrativa e, portanto, devem ser estudados pela Narratologia:

Há pelo menos três argumentos comuns: 1) Narrativas são usadas para tudo. 2) A maioria dos jogos têm introduções narrativas e histórias de fundo. 3) Jogos possuem traços em comum com narrativas (JUUL, 2001, tradução nossa)¹⁵.

Juul argumenta que embora a narrativa seja fundamental para o pensamento humano, isso não significa que tudo deva ser descrito em termos de narrativa. Se por um lado notamos que muitos jogos usam introduções narrativas e histórias de fundo, por outro também podemos encontrar muitos jogos que não usam esses elementos, que são abstratos e matemáticos, e mesmo assim são considerados jogos digitais. O autor concorda que há similaridades entre narrativas e jogos, mas reivindica uma maior atenção à experiência do jogador como participante ativo, um domínio fora das narrativas e que se destaca nas múltiplas possibilidades de caminhos que o uso do computador permite (JUUL, 2001).

Depois de rebater os argumentos que defendem o enquadramento dos jogos, e de seu estudo, pela retórica da Narratologia, Juul desenvolve mais três argumentos contrários a este enquadramento:

1) Os jogos não fazem parte da ecologia da mídia das narrativas formada por filmes, romances e teatro. 2) O tempo nos jogos funciona de forma diferente do que o tempo nas narrativas. 3) A relação entre o leitor/espectador e o mundo da história é diferente da relação entre o jogador e o mundo do jogo (JUUL, 2001, tradução nossa)¹⁶.

O autor sustenta o primeiro argumento dando exemplos de jogos que não puderam ser traduzidos na forma de filmes e vice versa, pois mostravam incompatibilidades na forma com

¹⁵ There are at least three common arguments: 1) We use narratives for everything 2) Most games feature narrative introductions and back-stories. 3) Games share some traits with narratives.

¹⁶ 1) Games are not part of the narrative media ecology formed by movies, novels, and theatre. 2) Time in games Works differently than in narratives. 3) The relation between the reader/viewer and the story world is different than the relation between the player and the game world.

que eventos e personagens se relacionam. Sobre o segundo argumento, Juul coloca que, no enquadramento clássico da narratologia, a narrativa possui dois tipos de tempo distintos: o tempo da história, denotando a ordem em que os eventos se passam e o tempo do discurso, denotando o tempo e a ordem em que eventos são contados. Isso faria do ato de se assistir um filme ou ler um livro um ato de reconstruir uma história a partir do discurso. De maneira diferente, o tempo dos jogos seria sempre o “agora” no domínio das ações e reações do jogador, que reconfiguram o percurso. Finalmente, o terceiro argumento é sustentado pelo fato de que jogar um jogo é muito diferente do que assistir ou ler uma obra. Há muitos jogos abstratos, sem protagonista e o que faz um jogo interessante é a sua capacidade de avaliar e dar retorno à performance do jogador. Para um jogo que tenha protagonista, o autor dá o exemplo que nenhum jogador optaria por deixar seu personagem morrer propositalmente somente como uma apreciação estética para completar o enredo (JUUL, 2001).

Mesmo admitindo que existem similaridades entre jogos e narrativas, este trabalho de Juul, que é um dos autores identificado como ludologista, representa um esforço para estabelecer as diferenças entre os dois e determinar que são objetos definitivamente distintos para estudo. Embora este esforço seja coerente com o contexto dos embates pelo estabelecimento de um novo campo, Gonzalo Frasca (2003a) aponta que o debate “Narratologia x Ludologia” nunca aconteceu e que seu posicionamento a favor da criação da Ludologia em 1999 gerou um senso de disputa teórica que gerou mal entendidos como, por exemplo, uma ideia geral de que “ludologistas” deveriam ser terminantemente contrários ao uso de teorias da narrativa nos *Game Studies*. O autor garante também que outros autores identificados como ludologistas não rejeitam a narrativa e que nem os autores que representariam o enquadramento da Narratologia, como Janet Murray, se posicionaram contra a Ludologia, refutando boatos de radicalismo (FRASCA, 2003a). O próprio Jesper Juul (2011), quando menciona que outro autor contestou uma afirmação sua sobre um jogo que não poderia ser traduzido em narrativa, considera que não existiu uma discordância real sobre suas colocações, mas sim que o conceito de narrativa tem pelo menos seis sentidos diferentes e que as discordâncias estavam mais relacionadas a sentidos diferentes sobre a maneira de perceber as narrativas do que discordâncias sobre a relação entre jogos e narrativas em si.

Talvez, a maior evidência da cooperação das perspectivas narratológicas e ludológicas tenha sido o desenvolvimento por Ian Bogost (2007) da retórica procedimental, criada como um desenvolvimento da colocação de Janet Murray (2003) da procedimentalidade como uma característica dos ambientes virtuais e que pode ser entendida como uma primeira teoria de produção de sentidos própria dos jogos digitais (VASCONCELLOS, 2013).

3.3.3 A retórica procedimental

Sabendo que jogos são softwares de computador e que precisamos que a análise leve em conta as especificidades dos jogos digitais como mídia, pois não desejamos fazer uma análise tratando jogos como se fossem filmes, nos dedicamos a explorar a procedimentalidade como uma característica importante para ser compreendida.

Em *Hamlet no Holodeck*, Janet Murray (2003) define que ambientes digitais são procedimentais. O computador não trabalharia simplesmente transmitindo informações estáticas, mas teria sido projetado para incorporar comportamentos complexos e contingentes usando sua distinta capacidade de executar uma série de regras programadas. Em seu enfoque sobre o futuro das narrativas, a autora imagina que após ser possível que escritores dominem as regras a serem processadas por computadores (que sejam reconhecíveis como uma interpretação do mundo), os computadores poderão ser motores para contar histórias (MURRAY, 2003).

Ian Bogost (2007) em *Persuasive games: the expressive power of videogames* destaca a propriedade da procedimentalidade dos computadores levantada por Murray não mais como uma das quatro propriedades dos ambientes digitais, como fez esta autora, mas como a principal delas, entendendo a procedimentalidade como o coração da prática de criação de softwares.

Softwares são compostos por algoritmos que modelam a maneira como as coisas se comportam. Para escrever procedimentalmente, um autor codifica regras para gerar algum tipo de representação, em vez de ser autor da própria representação. Sistemas procedimentais geram comportamentos baseados em modelos baseados em regras; são máquinas capazes de produzir diversos resultados, cada um conformado pelas mesmas diretrizes gerais. A procedimentalidade é o principal valor do computador, que cria sentidos através da interação dos algoritmos (BOGOST, 2007, p. 30, tradução nossa)¹⁷.

A capacidade de executar grandes quantidades de séries de regras é também o que fundamentalmente separa o computador das outras mídias (BOGOST, 2007), sendo importante compreender a procedimentalidade como característica importante dos jogos para nossa análise.

A partir do conceito de procedimentalidade, Bogost cria o termo *retórica procedimental* para nomear a prática persuasiva e expressiva que opera em ambientes digitais.

¹⁷ *Software is composed of algorithms that model the way things behave. To write procedurally, one authors code that enforces rules to generate some kind of representation, rather than authoring the representation itself. Procedural systems generate behaviors based on rule-based models; they are machines capable of producing many outcomes, each conforming to the same overall guidelines. Procedurality is the principal value of the computer, which creates meaning through the interaction of algorithms.*

Nesse conceito, a procedimentalidade se refere à maneira de criar, explicar ou entender processos, definidos como a maneira com que as coisas funcionam; enquanto a retórica se refere à expressão efetiva e persuasiva. Resumindo, a retórica procedimental é a prática de usar processos de maneira persuasiva, que especificamente no computador é a prática de persuadir através de processos computacionais (BOGOST, 2007). Como “retórica” e “procedimento” são termos cujos efeitos de sentido podem criar ambiguidade e confusão, Bogost discute os dois separadamente, no intuito de esclarecer melhor seu posicionamento e as questões envolvidas no seu uso.

Primeiramente, o termo “procedimento” é capaz de produzir sentidos negativos, como uma prática já estabelecida, uma maneira arraigada de fazer alguma coisa, muitas vezes relacionada a algo oficial ou burocrático. Procedimentos também são ideológicos: eles nos fazem esquecer sua contingência porque podem mascarar a existência de outras possibilidades de pensamento, principalmente quando ganham legitimidade ou se tornam naturalizados, fazendo com que tendamos a pensar neles como fixos e inquestionáveis. Dessa forma, podemos entender que procedimentos também são dotados de um tipo de capital simbólico. No computador a procedimentalidade preserva ou até potencializa este sentido comum para os procedimentos, pois nele os softwares estabelecem as regras de execução, tarefas e ações que podem e as que não podem ser executadas. Muitas vezes nos deparamos com situações em que um sistema de computador não nos permite fazer o que queremos e acabamos por aceitar a limitação devido à impossibilidade de argumentar usando a subjetividade ou relativizando situações. No entanto, computadores só são frustrantes, limitantes e simplistas quando eles executam processos simplistas, não porque são capazes de executar processos (BOGOST, 2007).

Nesse contexto, se computação é uma forma de representação, a procedimentalidade é a forma de produzir esta expressão no sentido computacional e o computador é capaz de potencializar a habilidade de criar representações de processos. A procedimentalidade pode ainda ocasionar a operação de sistemas culturais, sociais e históricos; se pensarmos que eles também funcionam por regras e procedimentos. Mas a representação procedimental em jogos digitais se destaca de qualquer outra forma de representação porque somente sistemas procedimentais como os softwares de computador representam processos usando também processos. “É onde fica o poder particular da autoria procedimental, na habilidade nativa de descrever processos” (BOGOST, 2007).

Os sentidos para o termo “retórica” também podem provocar alguma antipatia e desconfiança, relacionados a uma certa ligação com as desigualdades de poder, assim como

ocorre nos procedimentos. Por exemplo, a retórica pode ser entendida como o uso de um tipo de discurso vazio, que usa termos pouco acessíveis ao interlocutor para confundir, manipular e convencer sobre quem tem legitimidade para falar e quem não tem (PINTO, 1999). No contexto dos discursos públicos, a retórica tem uma clara relação com a persuasão, ao ter o objetivo de usar as palavras para direcionar uma audiência para uma opinião particular. Entretanto, desde a Antiguidade Clássica a retórica já apresentava uma multiplicidade de interpretações e abordagens (CONLEY, 1990 apud SISMONDO, 2010). Platão criticava a retórica considerando que a mesma, havia substituído a procura do conhecimento e da verdade pela construção de simulacros verossímeis, que ocultavam interesses escusos e eram destinados à cooptação de um público (PINTO, 1999). Reagindo a Platão, Aristóteles criou uma abordagem filosófica sistemática para a arte da oratória persuasiva (BOGOST, 2007). Para Aristóteles, a retórica é definida como “a faculdade de ver teoricamente o que, em cada caso, pode ser capaz de gerar a persuasão” (ARISTÓTELES, p. 34). O mais importante é que Aristóteles move o conceito de retórica para mais perto do de dialética, desenhando uma correlação entre dois modos de razão: indução cujo equivalente seria o exemplo, e dedução, cujo equivalente seria o entimema (BOGOST, 2007). O exemplo e o entimema são usados para fazer demonstrações, pois para Aristóteles, o melhor método para persuadir é através de provas. O entimema é um modo de razão importante para a conceituação de retórica para Aristóteles, pois é um tipo de silogismo, sendo que a dialética é uma ciência que deve dar conta de qualquer silogismo. Dessa forma, o entimema é um tipo de argumentação lógica composta de poucas proposições que em geral são aceitas pela maioria das pessoas, e que incluem proposições subentendidas. Por serem conhecidas, as próprias pessoas suprem essas proposições que não foram feitas (NASCIMENTO, 2012). O entimema se mostra persuasivo porque conduz o destinatário a preencher, ele mesmo, as lacunas de sentido do discurso, elevando a interpretação a um caráter de participação.

Na contemporaneidade, a retórica ganha novos sentidos. Um dos defendidos por Bogost, é que a retórica é usada por artistas e escritores não exatamente para influenciar as pessoas, mas para atingirem seus objetivos de expressão artística, enfatizando ideias e dando vida a elas, usando técnicas que incluem linguagens verbais e não verbais (BOGOST, 2007). Com a emergência da fotografia e do cinema como formas de expressão nos séculos XIX e XX, surgiu a necessidade de estudar como as mídias não verbais poderiam ser persuasivas e uma nova forma de retórica precisava ser criada para acomodar estas formas de mídia: a retórica visual. Esta nova disciplina como subcampo da retórica ainda permanece como

emergente, entretanto reforça a ideia de que a retórica é um campo geral de investigação, aplicável em múltiplas mídias (BOGOST, 2012).

Assim como a retórica verbal é a prática de usar a oratória de maneira persuasiva e a retórica visual é a prática de usar imagens de maneira persuasiva, a retórica procedimental é definida como a prática de usar processos de maneira persuasiva (BOGOST, 2007).

Retórica procedimental é um nome geral para a prática de autoria de argumentos através de processos. Seguindo o modelo clássico, a retórica procedimental ocasiona a persuasão para mudar a opinião ou o comportamento. Seguindo o modelo contemporâneo, a retórica procedimental ocasiona a expressão para transmitir ideias efetivamente. A retórica procedimental é um subdomínio da autoria procedimental; seus argumentos não são feitos através da construção de palavras ou imagens, mas através da autoria de regras de comportamentos, a construção de modelos dinâmicos. Na computação, essas regras são criadas em códigos, através da prática da programação (BOGOST, 2007, p. 93, tradução nossa)¹⁸.

Bogost afirma também que os jogos digitais são os programas de computador que nos trazem os exemplos mais expressivos de retórica procedimental, dando exemplos de jogos com fins sérios, em sua maioria feitos para convencer os jogadores sobre alguma causa política e atrair novos seguidores ou doadores (BOGOST, 2007). Segundo o autor, um jogo digital pode ser visto como um sistema de entimemas aninhados, que são reivindicações procedimentais que o jogador literalmente completa durante a interação. Este espaço entre a representação baseada em regras e a subjetividade do jogador recebe o nome de *simulation gap* (lacuna de simulação), que são preenchidas pelo jogador. O conceito aristotélico de entimema corresponde na retórica procedimental a uma interatividade mais sofisticada, que produz entimemas procedimentais efetivos, resultando em uma retórica procedimental também mais sofisticada (BOGOST, 2012).

Se a retórica pode ser entendida como a primeira teoria da produção e recepção de textos e a análise de discursos “não deixa de ser, de certa forma, uma reflexão sobre a teoria e a técnica da retórica como prática social” (PINTO, 1999, p. 12), a retórica procedimental pode vir a ser a primeira teoria da produção e recepção de programas de computador em geral e de jogos digitais, em particular, um importante espaço para a reflexão própria da análise de discursos. Assim como Milton José Pinto (1999) afirma que imagem também é discurso (e é

¹⁸ *Procedural rhetoric is a general name for the practice of authoring arguments through processes. Following the classical model, procedural rhetoric entails persuasion-to change opinion or action. Following the contemporary model, procedural rhetoric entails expression-to convey ideas effectively. Procedural rhetoric is a subdomain of procedural authorship; its arguments are made not through the construction of words or images, but through the authorship of rules of behavior, the construction of dynamic models. In computation, those rules are authored in code, through the practice of programming.*

texto porque o texto é o equivalente empírico do conceito teórico de discurso) podemos considerar que regras e processos também são discursos (em sua dimensão teórica) e textos (em sua dimensão empírica). No próximo capítulo, exploraremos com mais profundidade as contribuições da análise de discursos para este trabalho.

Entretanto, o conceito de retórica procedimental também recebe críticas de estudiosos que contestam sua elevada ênfase nas regras e processos inscritos no código do programa de computador, que poderia colocar toda a criação de sentidos a cargo do designer do jogo, onde o jogador preencheria as lacunas pré-estabelecidas de forma rígida e determinista, desconsiderando o potencial criativo do jogador (FERRARI, 2010; SICART, 2012; VASCONCELLOS, 2013). Apesar de concordarmos com a validade de tais críticas, consideraremos que o conceito de retórica procedimental é bastante útil e pertinente nesta pesquisa, pois estamos nos concentrando na análise do dispositivo do jogo e não incluiremos um estudo da recepção pelo jogador. Sabendo que jogos digitais são programas de computador, explorar a retórica procedimental foi de fundamental importância para o planejamento da análise, pois fica claro que os jogos não produzem sentidos somente através do uso das linguagens verbal, visual ou sonora, visto que, como desenvolveremos no próximo capítulo, consideraremos como texto para análise não somente a linguagem verbal, mas todos os elementos e relações que a acompanham (VERÓN, 2004), incluindo a retórica procedimental.

3.3.4 Jogos como realidade e ficção

Sabendo que os jogos selecionados são fortemente investidos de narrativas que contam histórias de ficção, Jesper Juul (2011) traz uma importante contribuição para a maneira com que nos aproximamos de nosso objeto com seu estudo sobre as dimensões real e ficcional presentes nos jogos. Este autor afirma que jogos digitais são “metade reais” porque ao mesmo tempo em que são constituídos de regras reais com as quais os jogadores interagem em tempo real; são também ficcionais, pois fazem os jogadores imaginarem um mundo ficcional. Ele justifica a “realidade” das regras quando afirma que perder ou ganhar é um evento real. Dessa forma, Juul afirma que regras reais e mundos ficcionais são as duas coisas das quais jogos digitais são feitos (JUUL, 2011).

3.3.4.1 Jogos como conjunto de regras

Regras podem ter o sentido de algo fixo, que não pode ser alterado, ou pelo menos não com qualquer motivo ou em qualquer frequência, ao mesmo tempo que é algo que nos limita, nos impede de fazer alguma coisa que queremos. Paradoxalmente, nos jogos digitais, os

jogadores se submetem voluntariamente às regras fixas e são estas o elemento que dá sentido ao jogo, o que o torna desafiador e divertido (JUUL, 2011).

Regras fixas são a característica central dos jogos e sua função é apresentar desafios para o jogador. Elas apresentam outro paradoxo porque ao mesmo tempo que são geralmente fixas, claras e fáceis de usar, para um jogo ser divertido, as regras devem apresentar desafios que não sejam triviais de superar. Muitas vezes as regras são simples, mas as estratégias que o jogador deve desenvolver para superar os desafios que as regras impõem são complexas. Podemos assumir que, entre outros aspectos atrativos de um jogo, parte do seu sucesso vem da satisfação do jogador ao conquistar a resolução de um desafio proposto, uma das suas características mais frequentes. Nos jogos, as regras proporcionam ações para o jogador que fazem sentido dentro do mundo do jogo. Sem elas, as ações dentro deste mundo perdem seu propósito, pois não retornam resultados para o jogador (JUUL, 2011).

Juul identifica duas estruturas básicas com que jogos proporcionam desafios para os jogadores: a emergência e a progressão. A emergência é a estrutura primordial de um jogo, uma combinação de um pequeno conjunto de regras simples que podem formar muitas variações interessantes. A progressão é uma estrutura mais recente na história dos jogos, própria dos jogos digitais do gênero de aventura, e consiste em desafios separados apresentados de forma seriada. Sabemos que entre a emergência e a progressão, diversos jogos misturam as duas estruturas em escalas variadas, mas o autor determina, para fins didáticos, as formas de jogo que se encontram em cada polo: os jogos mais puramente de estrutura de emergência são os jogos de tabuleiro para grupos, os jogos de cartas, jogos de ação ou estratégia; os mais puramente de estrutura de progressão são aqueles jogos de aventura, em que o jogador deve executar uma certa sequência pré-definida de eventos e que caso não execute as ações corretas ele perde o jogo. Estruturas de progressão são comuns nos jogos que costumam ser mais investidos de narrativas ficcionais (JUUL, 2011).

Segundo tal classificação, os jogos escolhidos para esta pesquisa são jogos de aventura com estrutura de progressão, onde também estão componentes da estrutura de emergência:

Jogos de progressão com componentes de emergência: jogos de ação *single-player* são geralmente híbridos em que o jogador deve atravessar um número de áreas, onde para cada uma delas o jogador pode negociar um número de maneiras que representam estruturas de emergência (JUUL, 2011, p. 162, tradução nossa)¹⁹.

¹⁹ *Progression games with emergent components: The single-player action game is usually a hybrid in that the player has to traverse a number of areas each of which can be negotiated in a number of ways and are therefore emergence structures.*

Independentemente da estrutura dos jogos, o autor considera que estes são provas de habilidade para os jogadores, para os quais jogar é sempre uma atividade de aprimoramento das habilidades necessárias para se superar desafios, organizados sempre de maneira coerente.

Reconhecendo a importância da ficção em diversos jogos, Jesper Juul (2011) acrescenta ainda que jogos são em parte ficcionais e em parte reais: enquanto suas regras existem no “mundo real”, são objetivas e obrigatórias, o ambiente e a narrativa do jogo são completamente fictícios. Nesta combinação, o aspecto ficcional contextualiza as regras, que de outro modo seriam por demais abstratas, enquanto as regras levam os jogadores a perceber e experimentar o funcionamento do mundo ficcional. Da mesma forma os jogos são categorizados como “semirreais”, eles podem ser considerados também “semi-ficcionais” (JUUL, 2011).

3.3.4.2 Jogos como ficção

Para Juul (2011), todos os jogos possuem regras, enquanto a maioria dos jogos digitais apresentam mundos ficcionais: o jogador transita por mundos virtuais, em forma de cidades ou florestas fictícias, controlando avatares que são também personagens.

As regras e a ficção são complementares, mas não são simétricos. Juul (2011) afirma que isso pode ser provado porque é possível discutir um jogo pelas suas regras, sem tratar da ficção, mas é impossível discutir a ficção de um jogo sem mencionar as suas regras. Por sua lógica, a ficção depende das regras, para dar sentido a diversas representações ficcionais como gráficos, sons, texto etc, enquanto isso as regras podem funcionar independentemente da ficção. Para sustentar sua tese o autor afirma que para que o jogo faça sentido enquanto jogo, para que seja divertido e proporcione uma boa experiência para o jogador, enquanto as regras devem ser obrigatórias, claras e objetivas, por outro lado, o que atrai no mundo ficcional é que muitas vezes ele é opcional, ambíguo, contraditório e incoerente: protagonistas ressuscitam sem nenhuma explicação narrativa, controles e medidas são apresentados na tela sem nenhuma ligação com o enredo. A ficção é subordinada às regras e enquanto as regras formarem um sistema coerente o jogador não experimentará o jogo como incoerente, mesmo que a ficção seja. Outro argumento é o de que é possível criar jogos abstratos, cujos elementos não representam outras coisas, mas simplesmente obedecem a regras e mecânicas de jogo, como na matemática (JUUL, 2011).

Dessa forma, compreendemos que ao defender as regras como o lugar da coerência no jogo, Jesper Juul parece ir ao encontro do conceito de retórica procedimental, embora em momento nenhum cite este conceito ou o trabalho de Ian Bogost. Esta estrutura coerente

equivale à procedimentalidade do computador e conseqüentemente a maneira com que esta dimensão do jogo persuade o jogador equivale então à retórica procedimental.

No entanto, a ficção tem um papel diferente em diferentes jogos e/ou gêneros de jogos. Em alguns jogos, a ficção pode ser percebida pelos jogadores como apenas uma decoração irrelevante para a relação com as regras e procedimentos. Em outros jogos, a ficção tem papel fundamental e estes normalmente são os jogos de aventura, em que o jogador segue uma seqüência de eventos com estrutura baseada na progressão. Em geral jogadores só jogam uma vez este tipo de jogo, passando por toda a narrativa sequencialmente e encerrando a experiência com a conclusão da história. Neste sentido, a experiência destes jogos se aproxima com ver um filme ou ler um livro. Os jogos escolhidos para esta pesquisa, são aqueles onde predomina esta estrutura e onde a ficção tem papel fundamental, através da apresentação de mundos ficcionais coerentes, histórias de fundo e narrativas.

Apesar de tantos argumentos para determinar que jogos são fundamentalmente feitos de regras e que a ficção tem seu papel subordinado a elas, devemos levar em consideração que o grande e contínuo desenvolvimento dos computadores, em relação a processamento e armazenamento de dados, tem proporcionado a criação de mundos ficcionais cada vez mais detalhados e precisos, aumentando a ênfase nos aspectos ficcionais dos jogos. Jogos possuem grandes potenciais para criar e suportar mundos ficcionais, e o próprio Juul (2011) admite que esta ênfase na ficção pode ser a maior inovação que podemos atribuir aos jogos digitais mais recentes:

- A partir da automatização das regras nos jogos digitais, estes permitem que elas sejam mais complexas e que conseqüentemente o mundo ficcional seja mais detalhado.
- Funcionando de maneira escondida do jogador, as regras em um jogo digital permitem que o jogador foque sua atenção na aparência do jogo como um mundo ficcional, em vez do jogo como um conjunto de regras.
- Como os jogos digitais são imateriais, eles podem descrever mundos ficcionais mais facilmente do que outros tipos de jogos, como os de tabuleiro (JUUL, 2011, p. 327, tradução nossa)²⁰.

Outros fenômenos interessantes são que o mundo ficcional pode influenciar a maneira com que o jogador compreende as regras, dando pistas sobre como estas últimas funcionam, ou reforçando suas mensagens, através da ficção e que, embora regras e ficção sejam formalmente separáveis, a experiência do jogador durante um jogo é determinada pelas duas

²⁰ • *Since the rules of a video game are automated, video games allow for rules that are more complex and hence for more detailed fictional worlds.*

• *Since the rules are hidden from the player, video games allow the player's initial focus to be on the appearance of the game as a fictional world, rather than on the game as a set of rules.*

• *Because video games are immaterial, they can depict fictional worlds more easily than non-electronic games.*

ao mesmo tempo (JUUL, 2011). Esta constatação nos faz inferir também que, embora possa ser a forma de produção de sentidos mais relevante nos jogos, a retórica procedimental também não opera de maneira separada, contribuindo simultaneamente com a dimensão ficcional e sendo configurada pela mesma, para a produção de sentidos.

3.4 A FICÇÃO CIENTÍFICA

Sabendo que a ficção é também parte importante nos jogos em geral e que possui um papel especialmente relevante nos jogos analisados nesta pesquisa em específico, percebemos que seria importante desenvolver o olhar sobre a ficção científica, um gênero que surge na literatura, ocupa um espaço importante no cinema e atualmente vem a ganhar destaque nos jogos digitais. Os dois jogos podem também ser enquadrados mais especificamente no subgênero da ficção científica conhecido por *cyberpunk*, que conta histórias de realidades distópicas em que a tecnologia penetra de forma agressiva e visceral no corpo, uma alta tecnologia que gera baixa qualidade de vida em sociedades desiguais.

3.4.1 Uma definição difícil

Entre os gêneros da literatura de massa, Muniz Sodré (1988) considera a ficção científica um gênero cerebral e imaginativo, que concentra-se na identificação do ser humano como espécie, diante da tecnologia e da ciência. Para Chris Bateman (2014), antes mesmo do termo “ficção científica” ser cunhado, este tipo de literatura se distingue das demais pela sua relação com as ciências empíricas. Para Bráulio Tavares (1992), a ficção científica é uma categoria transmidiática de narrativa difícil de definir, sendo atribuída a ela um caráter também de interdisciplinaridade, pois seria um ponto de cruzamento entre vários elementos de natureza diversa, como os literários, científicos, religiosos, filosóficos etc. Apesar de carregar o nome “científica”, os acontecimentos são mais inclinados para a fantasia. A ciência não é o que fundamenta os acontecimentos, mas é personagem na ficção. “O resultado disso é que seu compromisso não é com a verdade, e sim com a imaginação e fantasia” (TAVARES, 1992, p. 24).

Júlio Verne e H. G. Wells são considerados os “pais” da ficção científica e também representam uma espécie de divisão no gênero. Verne teria inspirado histórias otimistas e estereotipadas passadas em cenários exóticos, com ênfase nas ciências exatas e em uma visão positivista de mundo. H. G. Wells, por outro lado, teria originado um modelo imaginativo mais socialmente comprometido, que funcionava como relato de advertência, e que resultava em distopias que questionavam o fim lógico do modelo civilizatório em que vive a sociedade (SODRÉ, 1988; BATEMAN, 2014).

Frente à grande diversidade das narrativas, L. David Allen (1974, apud SODRÉ, 1988, p. 51) faz uma tentativa de estabelecer uma ordem classificatória criando uma divisão em quatro categorias: **ficção científica *hard***, que explora temas das chamadas ciências exatas, como física, química, biologia, astronomia ou da tecnologia em geral (também identificada com a obra de Júlio Verne); **ficção científica *soft***, baseada nas ciências ditas humanas, como sociologia, antropologia, psicologia, ciência política, etc (identificada com a obra de H. G. Wells); **fantasia científica**, que cria especulações com a criação de novas leis naturais diferentes das já traduzidas pela ciência atual; e **fantasia**, composta de histórias que misturam elementos das categorias anteriores, mas onde os elementos da categoria “fantasia científica” ficam implícitos e não são o centro da trama. Na verdade, a diversidade do gênero não permite uma rigidez classificatória e, além de se confundirem entre as categorias listadas, muitas obras de ficção científica também podem ser acomodadas em outras formações temáticas, como policial, aventura, terror, etc (SODRÉ, 1988).

Desta forma, Fátima Régis (2012) entende que a transdisciplinaridade típica das narrativas de ficção científica impossibilita aquela divisão entre *hard* e *soft*, e que a dificuldade para se fazer uma definição não é gerada pela grande diversidade de narrativas que ela abarca, mas pela irreduzibilidade do gênero às sínteses ontológicas e epistemológicas modernas. Pensando em uma conciliação a partir da transdisciplinaridade, a autora propõe uma definição de ficção científica como campo de interrogação do que é ser humano através de uma comunicação entre filosofia e ciência (REGIS, 2012).

3.4.2 Desilusão e distopias

As histórias de ficção científica se popularizam principalmente nos Estados Unidos a partir da década de 1940, na forma de periódicos populares chamados *pulp magazines*. O período de 1938 a 1950 dessas publicações ficou conhecido como *Golden Age* e foi de produção intensa, marcado pelo otimismo e pelo deslumbramento em histórias heroicas e até ingênuas. Embora pareça tratar de previsões para o futuro, de projeções sobre sociedades de planetas distantes ou até ser julgada como produção escapista e pueril, a ficção científica trata das questões que estão em pauta no momento em que foram escritas (REGIS, 2012). Como produção simbólica, não pode ser descolada do ideológico e dos contextos que a constituem no momento de sua produção. Exemplos importantes estão na década de 1940, quando enredos tratavam dos problemas do uso da energia nuclear (REGIS, 2012), ou, mais orientado para a categoria de ficção científica *soft*, quando George Orwell escreve *1984* retratando sua preocupação daquele momento com regimes políticos totalitários.

Fátima Régis (2012) percebe que, entre as produções que se multiplicavam em publicações populares, a partir da década de 50 o otimismo e a inocência centrados nas imagens da ciência e da aplicação da tecnologia, que teriam sido marcantes nas produções mais antigas, foram dando lugar a narrativas que se deslocam para as ciências sociais e humanas, refletindo um pensamento pós-guerra de desilusão com a ciência, após o trauma da destruição e genocídio causados pela segunda grande guerra. Em meados da década de 1960, a desilusão com a ciência, o surgimento dos movimentos de contra cultura e a conquista de uma maior liberdade de expressão influenciam a produção de um conjunto de obras sintetizado pelo nome de *New Wave*, mais pessimista na forma de preocupação com a superpopulação e degeneração ambiental, mais ousada e interessada na violação de tabus, e mais engajada e preocupada com questões políticas e sociais (REGIS, 2012). A produção *New Wave* foi menos preocupada com os argumentos de inspiração científica típicos da *Golden Age* e investiu com mais intensidade na experimentação como estilo literário, focando nas crises existenciais de seus personagens (BATEMAN, 2014). Dessa forma, o *New Wave* prepara as bases e influencia a futura produção *cyberpunk*, que viria a ganhar o estatuto de movimento artístico.

3.4.3 O *cyberpunk*

Nos anos 1980, a ficção científica ganha uma nova direção com a predominância de um subgênero fruto do chamado movimento *cyberpunk* (BATEMAN, 2014).

O termo *cyber* refere-se à cibernética, a um futuro em que as tecnologias da informação predominam. O corpo e a mente humanos – considerados sistemas de informação – são penetrados por biotecnologias e implantes de computador; o mundo é governado por megacorporações globais cuja onipresença é dada pelas redes telemáticas invisíveis ao redor de todo o planeta. (...) Em contraste com o poder das corporações da alta tecnologia das redes de satélite, o termo *punk* – derivado do *rock-and-roll* da década de 70 – refere-se aos cenários *underground* da cultura *punk* e a outros submundos urbanos, nos quais os jovens desafiam o poder estabelecido com ações e posturas agressivas (REGIS, 2012, p. 187).

Tradicionalmente, as narrativas tratam de um futuro próximo em que as inovações tecnológicas não conseguem vencer os problemas sociopolíticos e o futuro utópico despedaçou-se (REGIS, 2012). Entretanto, Chris Bateman (2014) compreende que a característica fundamental do movimento não é a mera distopia, mas uma distância muito mais reduzida entre a ficção e a nossa realidade presente, ambos marcados por uma grande aceleração do desenvolvimento tecnológico. Estão combinados a aceleração intensa, invasiva e que não pode mais ser contida, com a tecnologia próxima de nós, sob a nossa pele e até dentro da nossa mente em histórias que servem de alerta, no lugar da exaltação mais típica da

Golden Age (BATEMAN, 2014). O movimento *cyberpunk* percebe que a ciência perde aquele estatuto de atividade superior, distante da vida cotidiana; e que a natureza da tecnologia mudou, expandindo de maneira descontrolada e penetrando no corpo de maneira visceral. No entanto, não foi somente a ciência e a tecnologia que mudaram, o “estatuto do humano, e do ser vivo em geral, modificou-se radicalmente e as perspectivas de futuro não são mais as mesmas” (REGIS, 2012, p. 189).

O cenário das histórias *cyberpunk* são tipicamente formados no contexto de grandes desigualdades sociais, em que corporações transnacionais dominam a economia e a política, esfacelando as possibilidades democráticas e apresentando uma pequena elite inescrupulosa.

3.4.4 Ciborgues

As histórias típicas do movimento *cyberpunk* também são povoadas por ciborgues, misturas entre corpos biológicos e artefatos artificiais. Nos jogos selecionados para a análise a figura do ciborgue aparece em diversos personagens e principalmente no protagonista, com este fato sendo preponderante para a identidade do mesmo e para o desfecho da história. “A palavra ciborgue – do inglês *cyborg* – é a abreviatura para organismo cibernético (*cybernetic organism*)” (REGIS, 2012). Donna Haraway faz uma definição em seu famoso ensaio *A cyborg manifesto* de 1985:

Um ciborgue é um organismo cibernético, híbrido entre máquina e organismo, uma criatura ligada não só à realidade social como à ficção. (...) A ficção científica contemporânea é povoada de ciborgues – criaturas simultaneamente animal e máquina que habitam mundos ambigualmente naturais e construídos. A medicina moderna também é povoada de ciborgues, de acasalamentos entre organismo e máquina, cada qual concebido como artifício codificado numa intimidade e com um poder que não foram previstos na história da sexualidade (HARAWAY, 1991, p. 149, tradução nossa)²¹.

Haraway (1991) estava discutindo novos caminhos para o feminismo, em uma busca que rejeitava limites definidos ou dualismos para explicar o corpo. Dessa forma, Fátima Regis compreende que

O conceito de ciborgue não problematiza apenas o hibridismo de carne e metal, mas as complexas questões fronteiriças sobre onde termina o humano e começa a tecnologia. Na sociedade atual nossas atividades mais corriqueiras, sejam de caráter orgânico, sensorial, cognitivo ou laborativo, estão tão imbuídas de artefatos tecnológicos que a distinção entre natural e artificial perde a nitidez (REGIS, 2012, p. 194).

²¹ *A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. (...) Contemporary science fiction is full of cyborgs – creatures simultaneously animal and machine, who populate worlds ambiguously natural and crafted. Modern medicine is also full of cyborgs, of couplings between organism and machine, each conceived as coded devices, in an intimacy and with a power that was not generated in the history of sexuality.*

Esse esmaecimento de fronteiras pode ser considerado mais do que possibilidades de alterações de indivíduos, avançando para as possibilidades para a evolução da espécie humana. Isto confere um certo ar otimista para a existência dos ciborgues:

A mescla com máquinas e circuitos cibernéticos promete incrementar as capacidades sensoriais e cognitivas, aumentar a resistência e durabilidade da espécie e, conseqüentemente, ampliar seus tentáculos sobre o mundo (REGIS, 2012, p. 199).

A raça humana segue seu curso na história, e já há muito tempo não pode ser considerada uma raça “pura”. A ficção científica é uma ficção da *atualidade*, incorporando o desejo humano de superar seus limites, que chegam até o desejo de superação da própria finitude, na imagem do ciborgue (REGIS, 2012).

Enquanto isso, a partir de Donna Haraway, Bateman (2014) determina que todos nós já éramos ciborgues a partir do momento que nossa existência e nosso desenvolvimento e atividades fundamentais dependem e são determinadas pelo uso das mais diversas tecnologias. Sem precisar estarem implantados por baixo da pele ou substituindo membros, na história da humanidade inúmeros dispositivos já vêm sendo usados como próteses que expandem nossas capacidades físicas e mentais. Os ciborgues que habitam a ficção científica na verdade seriam fruto de um “ciberfetichismo”, no sentido de uma irresistível atração (incluindo conotações sexuais) à ideia da tecnologia.

Marshall McLuhan (1974) e Adriano Rodrigues de certa forma também afirmam a característica ciborgue do ser humano (sem usarem o termo “ciborgue”). McLuhan afirma que os meios de comunicação são extensões do homem, considerando que “Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo” (MCLUHAN, 1974, p. 63). Rodrigues corrobora esta afirmação, quando afirma que a experiência técnica está relacionada com o próprio processo de hominização e que o que chamamos de mídia são objetos técnicos, artefatos inventados para a realização de atividades humanas, incorporados ou conectados ao organismo dos seres humanos. Os dispositivos midiáticos (e aqui o autor coloca como o principal deles a própria linguagem) são como próteses e órteses que prolongam os nossos órgãos dos sentidos e, além de constituírem a experiência, passam a fazer parte da própria experiência que os seres humanos têm do mundo (RODRIGUES, 2015). No entanto, McLuhan aponta para uma diferença que marca a contemporaneidade: diferentemente das extensões anteriores dos nossos órgãos físicos como mãos, pés e dentes, que eram parciais e fragmentárias, as novas extensões são prolongamentos do sistema

nervoso, sendo totais e inclusivas, somando-se às extensões anteriores e transformando nossa relação com as mesmas (MCLUHAN, 1974).

Podemos pensar assim em um conceito ampliado de ciborgue, que inclui qualquer alteração tecnológica feita no corpo humano, que englobaria desde o corpo imunizado, alterado por uma vacina (HARAWAY, 1991), até a nossa capacidade de pensar, alterada pelo uso de linguagens. Assim, todos nós somos ciborgues e na verdade a definição de ciborgue se confunde com a própria definição de ser humano, pois a própria evolução humana está intimamente relacionada à evolução dos dispositivos técnicos. No entanto, se todos nós somos ciborgues, resta a dúvida do porquê da criação deste termo, que ao primeiro contato parece distante e estranho, mas ao ser melhor explorado aparece como sinônimo de humano. Na verdade, o ciborgue é uma imagem investida de fetiches tecnológicos que atua no interior da ficção científica para destacar a singularidade do pensamento contemporâneo. “A produção de ferramentas pode ser definidora de nossa espécie, mas esta forma de pensar é específica da Atualidade. Apenas hoje consideramos que a interrogação do humano é indissociável da tecnologia” (REGIS, 2012, p. 206). Desta forma, interrogando os limites do que é ser humano, “o ciborgue explicita também a ideia de que *a ficção científica é a ficção da Atualidade*” (REGIS, 2012, p. 205).

Nesta pesquisa, compreendemos que a dimensão ficcional dos jogos são parte importante das condições de produção de sentidos da saúde. Sabendo que os dois jogos selecionados são ricamente investidos de narrativas de ficção científica, mais especificamente posicionadas no subgênero *cyberpunk*, foi importante entender o que este tipo de gênero possui de especial e perceber suas potenciais conexões com as cinco perspectivas da conceituação da saúde exploradas no capítulo anterior, que afloram durante a análise de dispositivo. A partir daqui já podemos perceber relações interessantes, como a ideia do ciborgue como desejo de superar as limitações humanas, que aparecem como tecnologias da saúde para superar a finitude da vida, o desenvolvimento dessas tecnologias em sociedades desiguais, a atuação de corporações ligadas ao complexo produtivo da saúde acima de governos democráticos ou na total ausência destes etc. Ao mesmo tempo, pensamos que essas relações não são fruto de pura fantasia, mas refração das preocupações humanas da atualidade.

A escolha por jogos com narrativas de ficção científica, mais especificamente o subgênero *cyberpunk*, nos alertou também para um protagonismo das preocupações da atualidade que emergem da interface entre saúde, ciência e tecnologia, na produção de sentidos da saúde a partir desses jogos. Embora esta interface equivalha a uma das cinco

perspectivas da conceituação de saúde de Almeida Filho, ela ganha destaque nas imagens do ciborgue, de sociedades profundamente impactadas por inovações tecnológicas e da ideia de evolução humana pelo transumanismo.

3.5 O DISPOSITIVO DOS JOGOS DIGITAIS

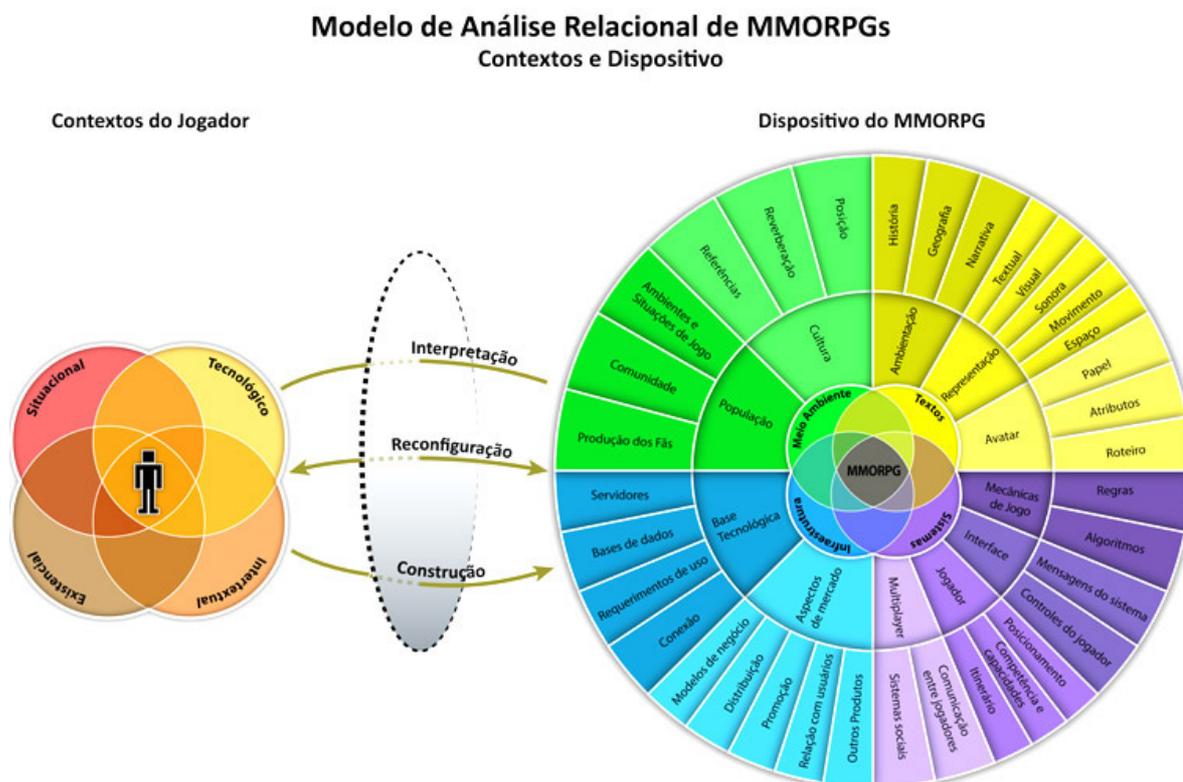
A partir deste tópico, já começamos a nos aproximar de aspectos metodológicos deste trabalho, estabelecendo um enquadramento para a nossa análise dos jogos. Como esta pesquisa não compreende um estudo empírico envolvendo jogadores, ela se concentra em uma análise de dispositivo dos jogos digitais, cabendo aqui explorar as características e elementos próprios deste dispositivo. Como já abordamos no início deste capítulo, nos aproximamos dos jogos digitais na sua dimensão de dispositivo técnico midiático, mais especificamente como dispositivo midiático de enunciação, que Adriano Rodrigues também chama de dispositivos midiáticos discursivos, pois “são inventos que intervêm no desencadeamento das interações discursivas dos seres humanos” (RODRIGUES, 2015).

3.5.1 O Modelo de Dispositivo MMORPG

Com o objetivo de favorecer análises de jogos digitais do tipo *Massively Multiplayer On-line Roleplaying Games*²² (MMORPGs) em suas múltiplas facetas, à luz de categorias relevantes para a promoção da saúde e de acordo com os princípios do SUS e de uma proposta de comunicação consoante com tais princípios, Marcelo de Vasconcellos (2013) criou o modelo de *Análise Relacional de MMORPGs: Contextos e Dispositivo (ARM)* (Fig. 2). Originalmente, o ARM foi desenvolvido para permitir uma melhor descrição dos fluxos entre o jogador e o MMORPG e os modos como estes fluxos ocorrem, bem como as influências dos demais jogadores. O autor propõe um modelo com dois polos: o lado esquerdo descreve o jogador (Contextos do Jogador) e o lado direito descreve o MMORPG (Dispositivo do MMORPG) com seus elementos. As possibilidades da relação do jogador com o MMORPG são descritas pelos três modos da cultura participatória: Interpretação, Reconfiguração e Construção (VASCONCELLOS, 2013).

²² *Massively Multiplayer On-line Roleplaying Games (MMORPGs)* são jogos conectados à internet, para participação de um grande número de jogadores nos quais cada jogador controla um avatar e através dele explora um mundo fictício virtual, onde interage com outros jogadores e personagens controlados pelo sistema de jogo.

Figura 2 - Modelo de Análise Relacional de MMORPGs



Fonte: VASCONCELLOS, 2013, p. 192.

O polo **Contextos do Jogador** é baseado no modelo da Comunicação como um Mercado Simbólico, que introduzimos no capítulo 2. Segundo o modelo, no mercado onde os bens simbólicos são produzidos, circulam e são consumidos a posição que os interlocutores ocupam condiciona a forma de atuação dos mesmos, é co-determinada por seus contextos e por fatores de mediação que possibilitam seu movimento (ARAUJO, 2002). Os contextos de um interlocutor podem ser inúmeros e, em seu trabalho no universo da comunicação e políticas públicas, Araujo elege quatro contextos de maior relevância para sua análise (ARAUJO, 2002):

- O contexto textual concerne aos textos em cena, falando da relação de contigüidade entre o texto a ser analisado e os demais textos na mesma superfície espacial ou temporal. A posição de um texto em relação aos que lhe são próximos é parte da condição de produção de sentidos possíveis.
- O contexto intertextual é constituído pelas relações dialógicas entre textos, como o anterior, mas que não dependem da proximidade física ou temporal. O intertexto de cada texto varia de acordo com o conhecimento, a experiência de cada interlocutor, sendo mais uma variável que faz com que um texto jamais tenha um só sentido. Este

contexto depende das condições propiciadas pelos contextos existencial e situacional, que concernem aos interlocutores.

- O contexto existencial diz respeito à posição dos interlocutores como pessoas no mundo: sua história de vida, gênero, classe, idade, identidade de grupo etc., que são construídas socialmente mas que são próprias de cada interlocutor.
- O contexto situacional referencia o lugar social do qual os interlocutores falam e participam da disputa de sentidos. O lugar social define em grande medida o direito de uma pessoa falar e ter sua fala considerada legítima.

Tomando essa proposta como ponto de partida, para sua construção do polo **Contextos do Jogador**, Vasconcellos privilegiou os contextos situacional, existencial e intertextual, aos quais acrescentou um outro, tecnológico (Fig. 3):

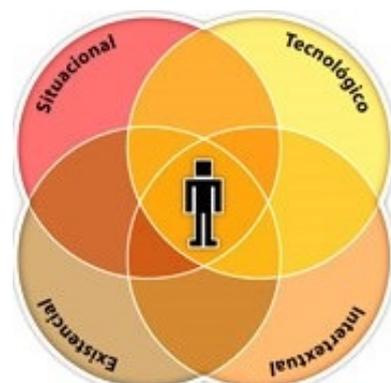
Nesta formulação, o contexto existencial se refere à individualidade do jogador, sendo formado pelos seus desejos e inclinações pessoais, sua história de vida, aspectos sociais e culturais, sua reação frente ao virtual e suas preferências quanto ao video game em si.

O contexto situacional se refere a como e quando o jogador entra no MMORPG, englobando sua reputação no mundo virtual (experiente, novato, especialista), sua abordagem quanto ao ato de jogar o MMORPG (diversão, competição, encontro com amigos, forma de relaxamento, etc.) e as formas como o mundo físico interfere na sua experiência em termos de períodos de jogo, duração e frequência.

O contexto intertextual envolve o conhecimento prévio que o jogador leva para o MMORPG, incluindo seu histórico de jogos anteriores, conhecimento de regras e interfaces, sua competência e habilidade na mídia dos jogos e até mesmo sua cultura geral e familiaridade com eventuais obras que inspiram o MMORPG.

(...) O contexto tecnológico designa todos os fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência do jogo. Aí estão incluídos competência tecnológica, limitações de conexão, capacidades técnicas do equipamento utilizado pelo jogador, periféricos para interação (gamepad, teclado, mouse, etc.), forma de acesso ao MMORPG e até o abuso tecnológico, como o uso de trapaças por meio de programas não autorizados (VASCONCELLOS, 2013, p. 169).

Figura 3 - Contextos do Jogador



Fonte: VASCONCELLOS, 2013, p. 179.

Apesar de não termos entre os objetivos um estudo empírico envolvendo jogadores, sabemos que para um jogo acontecer ele necessariamente precisa ser jogado. Logo, era necessário que a analista jogasse. Desta forma, o polo de **Contextos do Jogador** foi o recurso metodológico para considerar os contextos da analista, tidos como condições de produção da sua análise, pois entendemos, segundo Verón (2004, p. 70), que toda análise é também um tipo de recepção.

Embora o **contexto textual** do modelo de comunicação como mercado simbólico não apareça no polo Contextos do Jogador, ele também está presente no modelo ARM, mas deslocado para um outro tipo de representação no segundo polo do modelo, denominado Dispositivo do MMORPG (VASCONCELLOS, 2013).

Em relação aos video games, o contexto textual seria o próprio artefato jogo, composto de texto escrito, mas também das falas dos personagens ficticiais, diálogos dos jogadores, imagens, gráficos, interfaces e animações, incluindo a história e a geografia do mundo virtual. Neste sentido, as próprias regras do jogo são parte do contexto textual, uma vez que estabelecem possibilidades e limitações, punições e recompensas aos jogadores, traduzindo em causa e efeito opções narrativas dos criadores do jogo. Além disso, o contexto textual pode ser ampliado para compreender as outras mídias e produtos que cercam o jogo, guardando proximidade com sua temática. Assim, os sites de jogadores, os fóruns de discussão, as comunidades on-line, os encontros presenciais, as revistas em quadrinhos, livros de ilustrações, bonecos e esculturas, jogos de tabuleiro e de cartas, RPGs de mesa, histórias e outros produtos da cultura participatória e mais uma miríade de outros produtos culturais que cercam os MMORPGs podem ser encarados como fazendo parte do contexto textual de um determinado jogo. De certa forma, é possível entender este complexo de produções como o ecossistema de um jogo, composto pelas reverberações e transposições do jogo em diversas mídias e habitado pela comunidade de jogadores que circulam por tais ambientes (VASCONCELLOS, 2013, p. 169).

O Dispositivo do MMORPG foi construído como forma de visualizar os elementos de um MMORPG, a partir do modelo do *Gaming Dispositif*, criado no campo dos *Game Studies*

por Joost Raessens (2009) como modo de análise de *serious games*²³. O modelo do *Gaming Dispositif* pretende abarcar tanto as características de um *serious game* como artefato tecnológico que carrega conteúdo, quanto a relação com o jogador e os aspectos políticos e ideológicos envolvidos no ato de jogar, descrevendo assim:

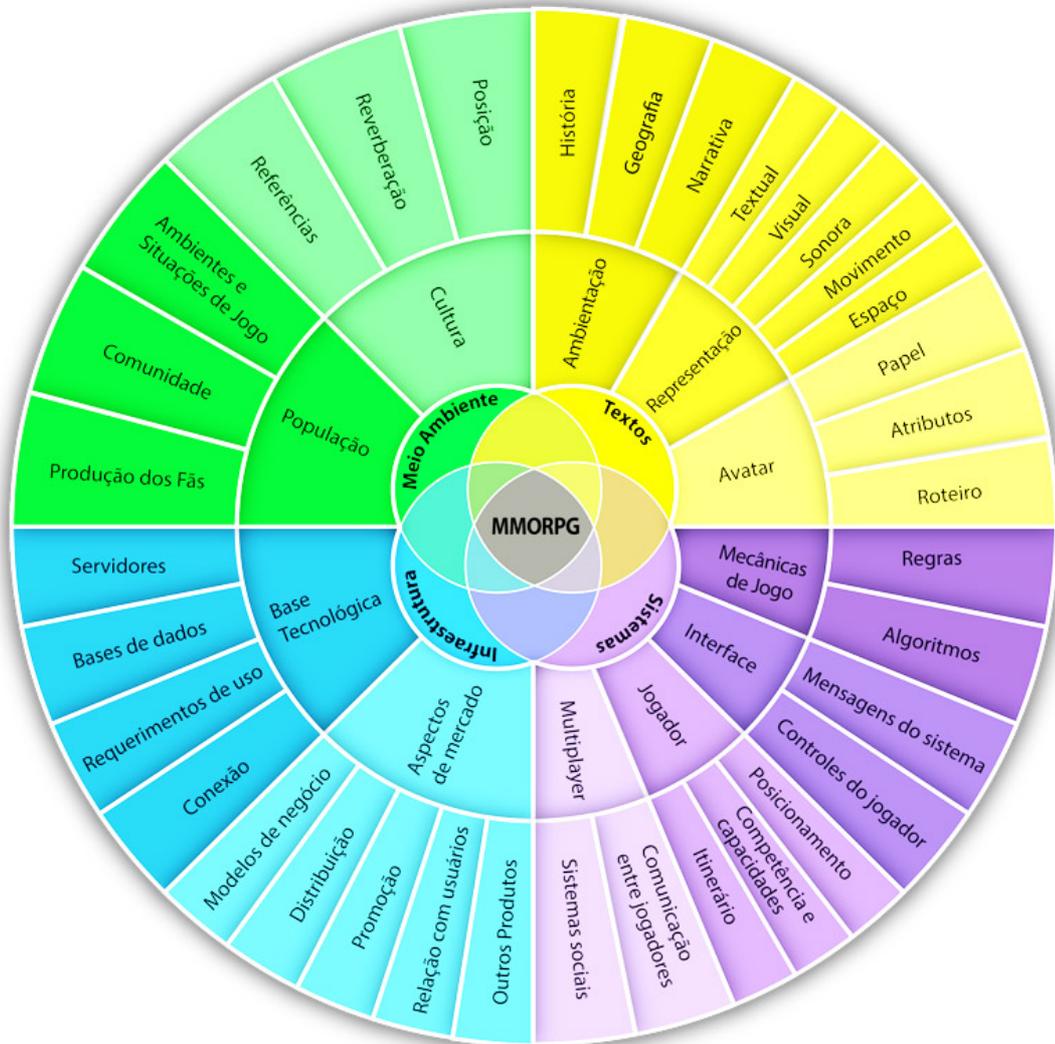
(...) o sentido de um *serious game* emergindo da inter-relação dos desejos inconscientes do jogador com seu posicionamento, o qual é influenciado por tecnologia, o conteúdo do jogo e o contexto. (...) O modelo assume que todos estes três aspectos carregam influências culturais e ideológicas, sejam intencionais ou não (VASCONCELLOS, 2013, p. 171).

Tomando emprestado os elementos do *Gaming Dispositif*, “a saber, a base tecnológica, os posicionamentos do jogador, diferentes formas ou textos de jogo com seus específicos modos de tratamento, e os diferentes contextos institucionais e culturais e situações de jogo” (VASCONCELLOS, 2013, p. 181), o Dispositivo do MMORPG é fruto de um refinamento e reorganização desses elementos com o objetivo de corresponder mais especificamente à percepção dos jogadores quanto à estrutura dos MMORPGs. Sabendo que esses diversos elementos são experimentados em intensidades variadas por cada jogador, eles são organizados em quatro grandes categorias, que são sucessivamente divididas em subcategorias: **Textos**, **Sistemas**, **Infraestrutura** e **Meio Ambiente** (Fig. 4). A divisão é somente um instrumento de análise, pois durante a experiência com o jogo, estes elementos se inter-relacionam ou operam também de maneira simultânea, formando um dispositivo com características estéticas, lúdicas, tecnológicas e culturais (VASCONCELLOS, 2013).

²³ *Serious games* são jogos digitais que basicamente possuem objetivos para além do entretenimento como comunicar, divulgar, instruir e educar através de recursos gráficos, sonoros, interativos e de simulação. São frequentemente usados para persuadir os jogadores sobre causas políticas e/ou sociais e por vezes com fins educacionais.

Figura 4 - Dispositivo do MMORPG

Dispositivo do MMORPG



Fonte: VASCONCELLOS, 2013, p. 182.

O Dispositivo do MMORPG não descreve apenas partes de um jogo como produto, mas também elementos ao seu redor que, mesmo não sendo parte integrante do produto em si, fazem parte das condições de produção. Estas são centradas no trabalho de desenvolvimento do jogo, que “são influenciadas consciente ou inconscientemente por questões mercadológicas, ideológicas e culturais” (VASCONCELLOS, 2013, p. 183). Por esse motivo, nos apropriamos do modelo Dispositivo do MMORPG como base para o estabelecimento de um modelo de dispositivo do jogo para auxiliar nossa análise.

No entanto, é importante ter em mente que os jogos que compõem o nosso *corpus* não são *serious games* e sim jogos para o entretenimento. Além disso, os jogos selecionados para a análise também não são MMORPGs, não são jogos online para múltiplos jogadores jogarem

simultaneamente e sim jogos do tipo *single player*, jogos para somente um jogador que são softwares instalados em um computador e que não necessitam de uma conexão com a internet para serem jogados. Nos jogos *single player*, todos os personagens com os quais o jogador interage, ou simplesmente avista em um ambiente virtual, são personagens não jogáveis²⁴, controlados por algoritmos do jogo, entendido como programa de computador. Outro aspecto é que os jogos escolhidos são produtos acabados, no sentido de que caso seus desenvolvedores façam acréscimos ou alterações, é lançada uma nova edição no mercado, que é adquirida por jogadores como mais um produto, enquanto os MMORPGs podem ir sofrendo alterações enquanto estão sendo usados (ou frequentados) pelos jogadores, salvo algumas exceções técnicas. Uma diferença também bastante relevante é que *BioShock* e *Deus Ex: HR* possuem uma história de fundo relativamente linear e um desfecho final (na verdade algumas opções de desfecho de acordo com as escolhas ou o comportamento do jogador), como em um filme, enquanto em MMORPGs o jogador pode frequentar e jogar no mundo virtual durante anos, enquanto o jogo estiver disponível online.

O objetivo do Dispositivo do MMORPG também guarda diferenças. Este dispositivo foi criado para a análise de um MMORPG a ser desenvolvido como parte de novas estratégias das políticas públicas de saúde, enquanto os jogos analisados são produtos comerciais para o entretenimento, que, apesar de, assim como filmes, poderem ganhar um status de obra de arte, têm o objetivo de retornarem lucro com a distribuição em vários países. No entanto, defendemos a convergência devido ao objetivo desta pesquisa voltado à produção de sentidos da saúde. Apesar do corpus ser composto de jogos para o entretenimento, os objetivos da pesquisa relacionados aos sentidos da saúde nos levaram a explorar um referencial teórico-metodológico com fins “sérios”²⁵, pois não pretendíamos analisar como os jogos eram divertidos ou como as suas mecânicas de jogo podem proporcionar uma boa experiência. Pretendemos equilibrar o fato de estarmos estudando uma mídia para o entretenimento e respeitando que esta é uma característica importante do objeto, com o fato de a mesma produzir sentidos da saúde. Apesar de serem jogos de entretenimento, o objetivo central não é analisar seu potencial e características de entretenimento, essas são abordadas somente como uma das características da mídia e não como objetivo de pesquisa.

Apesar das diferenças entre seus elementos apontadas, há também muitas semelhanças entre os MMORPGs e o gênero de jogo desta pesquisa. Podemos entender que todos os

²⁴ *Personagem não jogável* é uma tradução para o Português de *non-player character*, muito conhecido pela sigla NPC.

²⁵ Esses fins “sérios” foram mencionados no mesmo sentido de “seriedade” usados nos chamados *serious games*.

elementos do dispositivo dos jogos escolhidos podem estar contemplados no Dispositivo do MMORPG, mas como este último seria um gênero mais complexo, possuiria alguns elementos e relações a mais com o jogador, que não concernem ao nosso *corpus*. Desta forma, a seguir vamos detalhar de cada categoria, os elementos que se mostraram relevantes durante esta pesquisa e que devem ser explorados neste capítulo para facilitar a compreensão da estrutura e do vocabulário do texto que trata da análise no capítulo 4.

3.5.2 Textos

“Textos” recebe este nome no sentido dado por Eliseo Verón (2004), como os objetos empíricos, concretos, que são retirados do fluxo de circulação de sentido para análise; por Eni Orlandi (1999), como a unidade que o analista tem diante de si e que o remete a um discurso; e por Milton José Pinto (1999), segundo o qual o texto é um conjunto de matérias significantes que não se limitam ao texto verbal e podem reunir imagens e sistemas sonoros. Os jogos seriam “textos mistos” conforme a definição de Milton José Pinto (1999, p. 33) para matérias significantes que não são compostas somente de texto verbal, como ocorre com a maioria dos textos da cultura midiática contemporânea. Para Jesper Juul (2011), o que aqui está sendo chamado de texto, equivale aos elementos ficcionais de um jogo.

Vasconcellos (2013) resume que a categoria **Textos** pode ser considerada como o conteúdo do jogo, composto pelas subcategorias **Ambientação**, formas de **Representação** e **Avatar**.

3.5.2.1 Ambientação

Ambientação se divide em História, que é o pano de fundo para as aventuras dos jogadores, a Geografia determinada por esta, com as diversas regiões políticas e acidentes naturais e como estes fatores de ambientação no mundo virtual estabelecem uma Narrativa na qual o personagem do jogador é inserido (VASCONCELLOS, 2013, p. 183).

Neste trabalho, as histórias de cada jogo serão apresentadas na forma de sinopse, de maneira comparativa, como parte do trabalho de ambientação ficcional importante para o jogador. A geografia foi importante para a comparação da relação do protagonista e do avatar com os espaços a serem percorridos. A narrativa foi compreendida conforme a definição de Muniz Sodré (SODRÉ, 1988), como um discurso capaz de evocar, através da sucessão temporal e encadeada de fatos, um mundo dado como real ou imaginário, situado num tempo e num espaço determinados. “Como uma imagem, a narrativa põe diante de nossos olhos, nos apresenta, um mundo. O romance, o conto, o drama, a novela, são narrativas” (SODRÉ, 1988, p. 75).

Na narrativa, damos destaque nos jogos usados nesta pesquisa para a presença de *cut-scenes*:

Uma maneira um tanto controversa de criação de ficção em jogos, uma *cut-scene* é uma sequência não interativa de um jogo que normalmente conta um pouco da história de fundo ou informa o jogador de uma tarefa a ser realizada. *Cut-scenes* são muitas vezes consideradas problemáticas porque impedem o jogador de fazer qualquer coisa e são, em um sentido, um elemento não-jogo em um jogo. Ainda assim, elas desempenham um papel importante na representação da ficção em jogos digitais modernos (JUUL, 2011, p. 276, tradução nossa)²⁶.

Esta inserção de momentos “não-jogo” dentro dos jogos nos levou a criar uma importante diferenciação entre protagonista e avatar durante a análise. Nos dois jogos, o protagonista e o avatar correspondem ao mesmo personagem, mas chamaremos de “protagonista” o personagem e suas características nos momentos do jogo, ou de outros elementos do dispositivo do jogo, que o jogador não tem controle, como as *cut-scenes*, por exemplo. Por esta lógica, sempre que nos referirmos ao avatar e suas características, como será explorado mais adiante no item “avatar”, estaremos tratando da dimensão do personagem sobre o qual o jogador tem algum controle.

3.5.2.2 Representação

Representação é como o jogo se apresenta sensorialmente ao jogador, incluindo aspectos visuais, sonoros, o texto propriamente dito e também a forma de situar o jogador no espaço do mundo virtual e as formas de percorrê-lo. Ela é responsável por boa parte de senso de mundo que o jogador experimenta e da sua imersão no jogo (VASCONCELLOS, 2013, p. 183).

A representação é a forma do jogo apresentar o mundo ficcional para o jogador, que pode ser usando texto, gráficos, sons, *cutscenes*, o título do jogo, ilustrações na embalagem do jogo etc. Aqui destacamos a representação visual pelos gráficos, suas cores, o quanto os mesmos são realistas, a direção de arte; a representação sonora, com sua trilha sonora, músicas, efeitos sonoros, dublagem; a representação do movimento, as possibilidades do avatar de movimentar-se, a velocidade, as ações possibilitadas; do espaço, como formas de modelagem, dimensões, perspectivas, forma de situar o jogador no mundo do jogo; e do texto propriamente dito, como textos escritos são apresentados ao jogador.

A forma de representação visual é identificada por Juul (2011) como a maneira mais direta e importante de projetar mundos ficcionais. A representação visual também dá nome ao

²⁶ *A somewhat controversial way of creating game fiction, a cut-scene is a non-interactive sequence of a game that typically provides backstory or informs the player of the task to be undertaken. Cut-scenes are often considered problematic because they prevent the player from doing anything and are in a sense a non-game element in a game. Still, they play an important role in projecting fiction in modern video games.*

gênero de jogo escolhido: jogos com gráficos em três dimensões (3D) com perspectiva em primeira pessoa. Em gráficos 3D o jogador pode se movimentar em todas as direções, através de seu avatar e, de acordo com os atributos do mesmo, por cenários modelados em três dimensões, ou seja, com largura, altura e profundidade. Pela perspectiva em primeira pessoa, o jogador visualiza o cenário como se estivesse enxergando pelos olhos do seu avatar. Desta forma, se por um lado o jogador não pode visualizar o corpo do seu próprio avatar, por outro a perspectiva em primeira pessoa proporciona ao jogador uma sensação maior de estar imerso no ambiente virtual. A perspectiva em terceira pessoa cria uma espécie de distância entre o avatar e o jogador, que permite a visualização da representação do avatar durante a ação. O áudio estereofônico também contribui com a sensação de imersão, simulando a direção dos sons em um ambiente 3D.

Na representação, o que chamamos de imersão é uma experiência proporcionada por ambientes virtuais que nunca havia sido possível nas mídias anteriores. A imersão é uma sensação de presença, que necessariamente acontece com um envolvimento com o ambiente, que pode ser de vários tipos diferentes (CALLEJA, 2011). Nos jogos abordados nesta pesquisa, a escolha pelos gráficos 3D, direção de arte relativamente realista e a perspectiva em primeira pessoa provavelmente visa contribuir para a sensação de imersão.

3.5.2.3 Avatar

Avatar aparece como subcategoria própria, a fim de destacar o aspecto central do personagem dentro dos MMORPGs. É composta de elementos como o seu Papel no mundo virtual (do personagem na história mais ampla, na geografia, etc.) dos quais decorrem seus Atributos no jogo (poderes, habilidades, limitações) e o Roteiro que irá formar sua narrativa mais pessoal (VASCONCELLOS, 2013, p. 184).

O avatar é o meio pelo qual o jogador explora e interage dentro do mundo ficcional do jogo.

O termo ‘avatar’ foi apropriado do sânscrito, referindo-se originalmente à noção hindu de uma deidade que desce à terra em uma forma encarnada. Do mesmo modo, um usuário veste a identidade dessa entidade virtual para transitar em um mundo paralelo (SANTAELLA, 2003, p. 121).

Nos jogos escolhidos, os jogadores não definem um avatar, mas iniciam o jogo “encarnando” o protagonista da trama em forma de avatar. Quando o jogador está jogando esse tipo de jogo, ele não está meramente imerso em uma representação, mas está consciente da natureza construída do personagem com o sistema maior do jogo. Um avatar de jogo é sujeito e objeto ao mesmo tempo: por um lado é uma “máscara” ficcional a ser usada e pelo outro é uma ferramenta para visualizar e manipular no mundo do jogo (SALEN;

ZIMMERMAN, 2004). Dessa forma, o avatar é capaz de reunir em si as duas dimensões de um jogo digital descritas por Juul (2011): entenderemos que os avatares podem ser vistos como objetos ficcionais, quando pensamos que são personagens da trama e podemos também perceber que são parcialmente reais, pois são um meio do jogador interagir efetivamente com regras e sistemas.

Gostaríamos de reforçar uma importante diferenciação entre avatar e protagonista que usaremos durante a análise. Como explicado anteriormente, o avatar é controlado pelo jogador e é como seu “veículo” no mundo do jogo. Além de ser conformado pelas ações do jogador, o avatar também é conformado pelo *protagonista*. O protagonista é parte da narrativa do jogo, e não é tão controlável pelo jogador quanto o avatar. Por exemplo, quando estamos jogando, quem corre, faz disparos e sofre danos é o avatar. Durante uma *cut-scene*, em que o jogador não tem controle direto, quem fala ou toma decisões é o protagonista. O jogador tem um controle menor sobre o protagonista, mas também consegue interferir no mesmo de acordo com um pequeno conjunto de consequências preestabelecidas pelos desenvolvedores do jogo. Por exemplo, nos jogos, a todo o tempo o jogador está tomando várias decisões usando o seu avatar, há vários caminhos possíveis a serem tomados. Algumas dessas decisões são especialmente registradas no sistema do jogo, que mais à frente irá exibir uma *cut-scene* em detrimento de outra que será suprimida, mostrando uma ação ou situação do protagonista em resposta às ações realizadas através do avatar.

O avatar possui papel, atributos e roteiro. Sabemos que nos jogos escolhidos os dois avatares correspondem aos protagonistas não somente da narrativa como também da história de fundo. Como são jogos *single player*, os avatares são os motores da trama. Eles também seguem um certo roteiro além das escolhas do jogador, relacionado ao trajeto no mundo do jogo e ao desenvolvimento das capacidades e poderes, que aparecem como opções ou se impõem como regras para o jogador. Tais capacidades e poderes são parte dos atributos do avatar, do qual destacamos os atributos de saúde e poder, de onde emergem os efeitos de sentido propostos mais intimamente e explicitamente relacionados com nossa análise de sentidos da saúde.

3.5.3 Sistemas

Sistemas reúne todas as estruturas de funcionamento do jogo, nos sentidos lúdico, procedural e computacional, correspondendo em parte ao texto midiático do *Gaming Dispositif*, definido como “*diferentes formas ou textos de jogo com seus específicos modos de tratamento*” (RAESSENS, 2009, p. 488) (VASCONCELLOS, 2013, p. 184).

A categoria Sistemas é o lugar de funcionamento da retórica procedimental e segundo Jesper Juul (2011) corresponde à dimensão real do jogo, pois consiste em regras reais com as quais o jogador deve interagir. Apesar de ser uma categoria separada da categoria “Texto” no Dispositivo do MMORPG, na nossa análise segundo o aporte da análise de discursos, a categoria Sistemas também será considerada como texto, como conceito analítico, que corresponde ao conceito teórico de discurso (PINTO, 1999; ORLANDI, 2003; VERÓN, 2004). Como Bogost defende que os procedimentos e processos podem ser domínio da retórica assim como são as linguagens verbal e visual, entendemos que a análise de discursos também é aplicável à categoria Sistemas.

Sistemas é composto pelas subcategorias **Mecânicas de Jogo**, contendo as Regras do jogo propriamente ditas e os Algoritmos que regem o funcionamento do espaço virtual, a **Interface**, que cobre as Mensagens do sistema e os Controles do jogador, a posição do **Jogador** em termos de seu Posicionamento, suas Competências e Capacidades e o Itinerário que faz e **Multiplayer**, englobando a Comunicação entre jogadores e os demais Sistemas sociais do MMORPG (VASCONCELLOS, 2013, p. 185).

Aplicando o modelo Dispositivo do MMORPG ao nosso *corpus*, dispensaremos somente a subcategoria Multiplayer, pois, como apontado anteriormente, os jogos selecionados são *single player*, ou seja, para somente um jogador, e não possuem esses elementos. Juntas, as subcategorias Mecânicas de Jogo, Interface e Jogador fornecem elementos para a análise da retórica procedimental inscrita no jogo. As Mecânicas de jogo descrevem as regras e algoritmos programados no software, enquanto Interface complementa esses elementos acrescentando a percepção de como o sistema apresenta estas regras e algoritmos ao jogador, e como possibilita sua atuação sobre elas. “A interface representa tanto os modos pelos quais o jogador é informado dos estados de jogo (números na tela representando o efeito de golpes, sons de animais perigosos se aproximando, etc.) como as maneiras de controlar seu personagem (teclado, *gamepad*, teclas de ação, etc.)” (VASCONCELLOS, 2013, p. 185). A subcategoria Jogador representa o que os sistemas possibilitam ou exigem do jogador, “incluindo seu posicionamento dentro da lógica de jogo, o itinerário que lhe é proposto e a interligação de sua competência no jogo com os atributos funcionais de seu avatar” (VASCONCELLOS, 2013, p. 185).

3.5.4 Infraestrutura

Infraestrutura é aquilo que viabiliza o jogo enquanto produto, englobando aspectos de distribuição e sua manutenção enquanto sistema tecnológico. Ela governa as formas de acesso e permanência dos jogadores no MMORPG. Suas subcategorias são **Base Tecnológica** e **Aspectos de Mercado**. **Base Tecnológica** envolve toda a estrutura que torna o jogo tecnicamente viável: os Servidores onde está armazenado e onde suas funções são executadas, as

Bases de dados que guardam as informações dos personagens dos jogadores, as formas de Conexão e acesso a estes equipamentos e até mesmo os Requerimentos do computador do jogador para poder executar o MMORPG. **Aspectos de Mercado** englobam o Modelo de negócio do MMORPG (assinatura, F2P, ou outros modelos de pagamento), sua forma de Distribuição, suas formas de Promoção, sua Relação com os usuários, e Outros produtos relacionados, incluindo produções transmídia (séries de quadrinhos, jogos de tabuleiro, de cartas, romances e outros produtos inspirados no jogo, comuns no *World of Warcraft*) (VASCONCELLOS, 2013, p. 186).

Diferente das categorias Textos e Sistemas, a Infraestrutura não trata do objeto jogo em si, mas, assim como o **Meio Ambiente**, é parte do dispositivo, apresentando outros elementos em torno do jogo, que também interferem na cadeia produtiva de sentidos, que são as condições de produção.

O material de divulgação, por exemplo, é um item de **Aspectos de Mercado**, que reúne uma série de elementos que não são o jogo em si, mas que são capazes de contribuir para a projeção do mundo ficcional do jogo (JUUL, 2011): o título do jogo pode criar expectativas sobre o mundo ficcional; a embalagem que acondiciona o DVD com o software gravado contém ilustrações e imagens de capturas de tela; trailers são lançados com dicas sobre a história de fundo e sobre alguns poderes que o avatar poderá ter. Apesar de não fazerem parte do jogo em si, esses elementos fazem parte do dispositivo de enunciação do jogo. Outros elementos importantes para os Aspectos de Mercado são as maneiras com que os jogadores podem ter acesso ao jogo, o seu custo e demais produtos que são oferecidos.

Como nosso *corpus* é composto de jogos que não requerem conexão com a internet durante as sessões de jogo, a **Base Tecnológica** terá como principais elementos os requisitos de sistema exigidos do computador usado pelo jogador, relacionado à sua capacidade de processamento, à saída em forma de vídeo e som, as entradas dadas pelo jogador em forma de interação com controles como teclados e mouses. À primeira vista, podemos inferir que o nível de imersão em um jogo sendo jogado de um pequeno *smartphone* durante uma viagem em um transporte público, por exemplo, não deve ser o mesmo que naqueles computadores pessoais montados a partir de configurações feitas especialmente para os jogos do tipo AAA, com saída em grandes monitores e caixas de som com efeito sonoro em três dimensões. Computadores com maior capacidade de processamento também permitem um detalhamento de gráficos maior, enquanto computadores com processadores inferiores obrigam os jogadores a diminuir as configurações de imagem do jogo.

3.5.5 Meio Ambiente

Meio Ambiente é tudo que cerca o jogo, mas está localizado (pelo menos em parte) fora dele. Incluem-se aí a **Cultura** onde ele se inscreve e a **População** que o povoa. **Cultura** significa não apenas a cultura da sociedade onde ele é jogado, mas também a cultura particular dos usuários de *video games*. Ela inclui a Posição do MMORPG em relação aos MMORPGs concorrentes, *video games* e outras formas de entretenimento praticadas em uma dada sociedade e a percepção do público sobre ele, as Referências que o jogo faz com outros elementos desta cultura e o quanto ele a influencia de volta, sua Reverberação em sociedade, na mídia especializada e afetando outros jogos (VASCONCELLOS, 2013, p. 187).

Em **Meio Ambiente** vamos observar elementos intertextuais do próprio dispositivo. Daremos destaque à **Cultura** que cerca os jogos, como a sua relação com outros jogos ou com outras mídias que possivelmente estarão carregando temas de ficção científica, como produções que inspiraram a produção de cada jogo ou as que foram inspiradas pelos mesmos; **População** dirá respeito principalmente à produção feita pelos fãs e que cerca o jogo. Devemos lembrar que os elementos de Meio Ambiente são parte das condições de produção e não devem ser confundidas com os contextos do jogador. São elementos extratextuais mas que fazem parte da produção discursiva do jogo.

A partir da apropriação do modelo Dispositivo do MMORPG iluminamos o nosso dispositivo do jogo, como um percurso na interface entre os aspectos teóricos deste trabalho, da qual faz parte a compreensão da maneira com que abordamos os jogos digitais, e o estabelecimento de procedimentos metodológicos. Esta etapa foi importante para organizar elementos dentro e fora do jogo importantes para a análise e que orientam a seleção do corpus a partir dos dois jogos escolhidos. A seguir, entramos nos aspectos metodológicos, apresentando o dispositivo de análise.

4 METODOLOGIA

Para a análise do dispositivo dos jogos, nos apropriamos de alguns elementos teórico-metodológicos da Análise de Discursos, pela perspectiva da Semiologia dos Discursos Sociais (PINTO, 1999; ARAUJO, 2000), que se apoia fundamentalmente numa teoria da produção social dos sentidos. A proposição central da perspectiva é a de que os sentidos são produzidos socialmente, opondo-se à ideia de que os símbolos têm um significado imanente. O próprio termo “significado”, que sugere uma delimitação finalizada e cristalizada, é preterido em relação a “sentido”, apontando para sua pluralidade e maleabilidade no espaço e no tempo e de acordo com os diversos contextos. Entretanto, os sentidos tanto são codeterminados pelas relações sociais como participam de sua determinação (ARAUJO, 2000).

Por essa abordagem, estuda-se a prática discursiva, cuja materialidade apresenta-se nos textos. O texto, entretanto, não se limita à escrita, nem o discurso ao que é falado, conforme define Araujo:

Um texto é um conjunto de enunciados, algo que pode ser delimitado. Não se restringe, porém aos escritos: uma música, por exemplo, pode ser considerada um texto. Um discurso, mais do que um conjunto de textos, é uma prática e seus limites precisos não podem ser estabelecidos, a não ser por uma decisão arbitrária do analista, para fins de estudo, quando então se delimita um *corpus* discursivo, formado por um determinado número de textos (ARAUJO, 2000, p. 131).

Por este aporte, os jogos podem ser considerados textos e serem passíveis de análise como discurso, mais que isto, como uma prática discursiva. Nosso objetivo não é fazer uma análise linguística. Partimos da premissa de que jogos constituem um gênero particular de discursos, abarcando um extenso conjunto de subgêneros. Além disto, apresentam uma linguagem própria, não contemplada dos estudos da Análise dos Discursos, o que representa um desafio para quem se propõe a analisa-los, porque exigem a proposição de um dispositivo de análise.

4.1 DISPOSITIVO DE ANÁLISE

Mais que o desafio de analisar os dispositivos dos jogos, enfrentamos um outro, o de elaborar um dispositivo de análise. Assim, organizamos uma metodologia baseada na construção de um dispositivo de análise, planejado especialmente para atender às necessidades desta pesquisa e que permita obter as respostas às perguntas constitutivas do nosso objeto.

Apoiamo-nos inicialmente no olhar de Orlandi (1999). A linguista afirma que analisar não é o mesmo que interpretar. É verdade que a análise começa com a interpretação, mas a análise de discurso não procura o sentido “verdadeiro”, pois considera que o texto não é transparente. Assim, não procura atravessar o texto para encontrar “o quê” ele fala, mas sua questão é o “como”. A construção do dispositivo de análise resulta na alteração da posição de simples leitor que interpreta para o lugar construído pelo e para o analista. A cada análise específica, o analista deve construir o seu próprio dispositivo de análise, cuja forma é definida pela natureza do material analisado, pela questão posta pelo analista e pelas diferentes teorias dos distintos campos disciplinares (ORLANDI, 1999). A questão posta desde o início guia a construção do dispositivo de análise, desencadeia a análise e no final retorna “gerindo a maneira como analista deve referir os resultados da análise à compreensão teórica do seu domínio disciplinar específico” (ORLANDI, 1999, p. 28).

A primeira etapa da construção do dispositivo de análise foi o estabelecimento da matriz conceitual, que lança as bases teóricas para a análise.

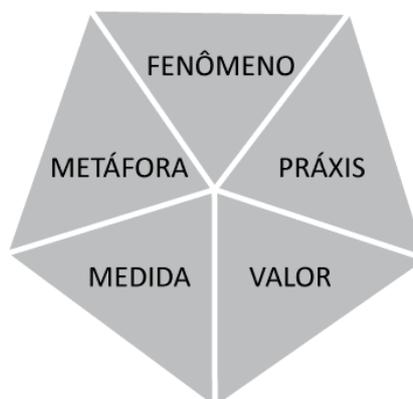
4.1.1 Matriz conceitual

A matriz conceitual será composta das perspectivas da conceituação de saúde e do aporte teórico-metodológico da Análise de Discursos.

4.1.1.1 As cinco perspectivas da conceituação de saúde

Os sentidos da saúde estão no centro do interesse desta análise. Assim, optamos por assumir as cinco perspectivas da conceituação da saúde apresentadas no segundo capítulo. Esta divisão será usada para guiar a análise e organizar os seus resultados em cinco tópicos: saúde como fenômeno, metáfora, medida, valor e práxis (Fig. 5). Como abordado anteriormente, esta divisão visa proporcionar um posicionamento para a análise.

Figura 5 - Matriz conceitual das perspectivas da conceituação de saúde



Fonte: produção da autora.

4.1.1.2 As contribuições da Análise de Discursos

A Análise de Discursos nos trouxe contribuições para a metodologia que originou este dispositivo de análise. Por sua inovação na modalidade aqui construída, que precisaria ainda ser validada, alertamos que os procedimentos podem eventualmente ser considerados pouco ortodoxos em algumas tradições discursivas. Fizemos uma aplicação mais experimental e menos usual, que extrapola não somente a análise linguística, mas também a análise de imagens e sons, previstas antes pelos autores utilizados, ao considerar também regras e procedimentos como matéria significante. Portanto, cabe-nos afirmar que nos apropriamos de princípios e elementos da Análise de Discursos para consecução de nossos fins.

Entendemos por Análise de Discursos a atividade de “descrever, explicar e avaliar criticamente os processos de produção, circulação e consumo dos sentidos” (PINTO, 1999, p.7) vinculados a produtos culturais em uma sociedade. Diante da grande diversidade de enfoques e tendências da Análise de Discursos, optamos por orientar nossa análise a partir do enfoque privilegiado por Pinto (1999), que aponta para uma análise dependente de contextos; que é crítica no sentido filosófico; ciente da opacidade do texto e da presença de forças que o moldam; não focada na interpretação de conteúdo; que usa o conceito de ideologia ao lado do de discurso; que trabalha comparativamente; que não usa técnicas estatísticas na comparação; e que trabalha com marcas formais tal como elas se apresentam na superfície textual sem recorrer a traduções (PINTO, 1999).

De acordo com esta perspectiva, produtos culturais são tomados como “textos”, que são formas empíricas do uso de qualquer linguagem, incluindo a verbal, oral ou escrita, a visual, e/ou outros sistemas semióticos, que estão em funcionamento no interior de práticas

sociais. Ao analisar tais textos considerando-os parte de práticas sociais inseridas em contextos (condições de produção) ganhamos a capacidade de analisar textos como discursos (PINTO, 1999). Discurso é o que circula e o que produz efeitos dentro de uma sociedade. “Discurso” e “texto” não são sinônimos porque “texto” designa um conjunto de matérias significantes, enquanto o termo “discurso” ressalta uma abordagem da produção de sentido. Enquanto “texto” é um objeto concreto retirado do fluxo da circulação de sentido “e que tomamos como ponto de partida para *produzir* o conceito de discurso” (VERÓN, 2004, p. 71), “discurso” é um conceito teórico.

Embora a Análise de Discursos possa se ocupar dos processos de produção, circulação e consumo dos sentidos sociais (PINTO, 1999; VERÓN, 2004), os desafios impostos pela análise e o tempo limitado de um mestrado permitiram que nós nos ocupássemos somente do âmbito da produção, equivalente à primeira dimensão analítica da semiose social, que é a do ideológico (PINTO, 1999), que trata das condições de produção de um discurso e suas gramáticas de produção (VERÓN, 2004). “A análise do ideológico de um discurso ou de um tipo de discurso é a do sistema de relações entre o discurso e suas condições de produção (ela se situa, por conseguinte, na produção)” (VERÓN, 2004, p. 160). O ponto de partida da análise é o conjunto significativo selecionado e o que ela faz é o movimento de reconstrução do processo de produção a partir do seu produto, ou seja, consiste em passar do texto à sua dinâmica de produção.

O ideológico é compreendido aqui segundo a conceituação de Eliseo Verón (1980; 2004), que afirma que este remete a uma dimensão de análise de fenômenos sociais, uma dimensão suscetível de ser demarcada em qualquer discurso e não um repertório de conteúdos como por exemplo o do “discurso ideológico”.

Conceito que se diz teórico, “ideológico” designa, portanto, não um objeto, não um conjunto identificável de “coisas” (que a chamaremos ideias, representações, opiniões ou doutrinas), mas uma dimensão de análise do funcionamento social. (...) Em outras palavras, “ideológico” é o nome do sistema de relações entre um discurso e suas condições (sociais) de produção. A análise ideológica é o estudo dos traços que as condições de produção de um discurso deixaram na superfície discursiva (VERÓN, 2004, p. 56).

As condições de produção são elementos que não estão “dentro” do corpus, e que podem ser chamados de extradiscursivos, que o analista pode considerar, por hipótese, como tendo um papel importante nas propriedades dos discursos, que variam de acordo com a pergunta de pesquisa e com o gênero de discurso (VERÓN, 2004). Estes elementos, foram representados na nossa matriz analítica principalmente pelas categorias “Infraestrutura” e

“Meio Ambiente”, que são elementos da matriz analítica do dispositivo do jogo, que veremos no tópico seguinte.

De posse da matriz conceitual, partimos para a construção da matriz analítica, que também compõe o dispositivo de análise.

4.1.2 Matriz analítica

A matriz analítica, operada sobre o *corpus*, é composta por uma matriz analítica do dispositivo do jogo e um conjunto de tipos de marcas textuais a serem usadas.

4.1.2.1 A constituição de *corpus*

A constituição de um *corpus* textual a ser analisado começa com uma delimitação que não tem como objetivo a exaustividade em relação ao objeto empírico. O *corpus* não se apresenta previamente estabelecido, decorre de uma construção particular do analista, de acordo com seus fins.

A Análise de Discursos baseia-se em postulados que fazem com que os textos não sejam abordados de uma maneira qualquer. Optamos pela análise comparativa para atender a um importante postulado de Eliseo Verón (2004) de que “um texto não pode ser analisado ‘em si mesmo’, mas apenas em relação a invariantes do sistema produtivo de sentido” (VERÓN, 2004, p. 62). A análise discursiva interessa-se essencialmente por diferenças entre discursos, que o autor chama de “desvios”.

Toda análise dos discursos é, em última instância, uma análise de diferenças, de desvios interdiscursivos (sendo a identidade definida como o grau zero do desvio). É a identificação dos desvios que torna visíveis os traços das condições (de produção ou de reconhecimento) nos textos (ou, se preferirmos, que transforma as marcas em traços). Por isso, cada vez que um discurso nos interessa, precisamos encontrar um outro que será, por diferença, o “revelador” das propriedades pertinentes do primeiro (VERÓN, 2004, p. 69).

Analisa-se diferenças porque os discursos são estruturados em uma rede complexa de interdeterminações, em um fenômeno interdiscursivo (VERÓN, 2004). “O sentido, já nos ensinara a linguística, surge de diferenças formais, não pode ser abstraído de um item isolado” (PINTO, 1999, p. 52). Ao mesmo tempo, a análise comparativa deve ser desenvolvida dentro de um mesmo gênero, pois os gêneros se codeterminam e constituem um aspecto das condições de produção (VERÓN, 2004). Por isto fizemos delimitações sucessivas para selecionar jogos que fossem o mais próximo possível como gênero discursivo.

Como toda pesquisa qualitativa, a AD supõe a presença efetiva da subjetividade do pesquisador. No entanto, Orlandi (1999) diz que “ela deve ser o menos subjetiva possível,

explicitando o modo de produção de sentidos do objeto em observação” (p. 64). A análise comparativa auxilia na redução da subjetividade, pois o analista faz a sua interpretação, descrição e análise a partir de diferenças formais entre os textos do *corpus* e não o comparando com seu próprio repertório pessoal e subjetivo.

A formação do *corpus* começou com a escolha de dois jogos de acordo com critérios estabelecidos. O primeiro foi que os jogos deveriam ter sido produzidos para grandes públicos, que nos levou à escolha daqueles conhecidos pela classificação informal AAA (*triple A*), que são jogos produzidos com os maiores investimentos financeiros e humanos, aplicados não somente na sua produção como também em sua promoção em diversos meios.

O segundo critério foi o sucesso de crítica. Dentre os chamados AAA, este critério nos conduziu a jogos que além de serem criados para grandes públicos, também são aqueles fortemente investidos de narrativas, gráficos e áudio, ou seja, jogos com uma grande ênfase nos aspectos ficcionais, capazes de criar mundos ficcionais detalhados e precisos (JUUL, 2011). Estes critérios e escolhas nos levaram aos chamados jogos de tiro em primeira pessoa (FPS, do inglês *first-person shooter*), uma categoria bastante popular.

Como este trabalho é uma análise de dispositivo que não envolve a recepção por parte dos jogadores, o terceiro critério é que os FPS deveriam ter sido projetados para somente um jogador (conhecidos por *single player*). Estes apresentavam uma tendência em “contar” histórias com princípio, meio e fim, em que o jogador costuma jogar somente uma vez, de forma comparável (com a ressalva de que jogos são mídias com suas características particulares) a um espectador que assiste um filme de longa-metragem. Dentre tais histórias, encontramos nas de ficção científica o subgênero *cyberpunk*, caracterizado por discussões intimamente ligadas a questões da saúde, devido à centralidade nas histórias de temas sobre o corpo, da invasão visceral da ciência e da tecnologia na vida das pessoas e dos problemas derivados das desigualdades sociais. Estes são temas que nos remetem às nossas discussões levantadas pelas cinco perspectivas da conceituação de saúde.

Finalmente, o estabelecimento desses critérios e respectivas escolhas nos levaram à escolha dos jogos *BioShock* e *Deus Ex: Human Revolution*. Estes foram desafiadores para análise não somente pela complexidade e heterogeneidade de suas matérias significantes, mas também por serem materiais extensos, que normalmente requerem aproximadamente de 20 a 40 horas de sessão de jogo para se chegar até o final de cada um. Por isso, levando em conta o tempo limitado de um mestrado, selecionamos apenas estes dois jogos para constituírem o *corpus*, em vez de um ideal almejado de três a cinco jogos.

4.1.2.2 O ato de jogar como parte da metodologia

Para um jogo acontecer é preciso que o mesmo seja jogado. Jogos digitais não podem ser simplesmente lidos ou assistidos (AARSETH, 2001). Eles são ao mesmo tempo objetos e processos. Desta forma, o *corpus* foi sendo formado pelos jogos como objetos, em sua materialidade e pelos jogos como processos, que necessariamente demandam a interação e a participação do jogador, exigindo que o analista desempenhe o papel de jogador. Entendemos que ao jogar, o analista participou através da agência (MURRAY, 2003) e não simplesmente selecionou textos prontos para a análise. Este processo nos fez perceber aproximações do ato de jogar com objetivos analíticos e metodologias da “participação observante” e autoetnografia.

A análise foi entendida, neste cenário conceitual, como uma forma de recepção (VERÓN, 2004), que é determinada por contextos particulares do analista-jogador. Passemos, então, a esses contextos, em outros termos, às condições específicas de produção da análise dos jogos.

4.1.2.3 Condições de produção da análise: contextos da analista-jogadora

O analista de discursos faz leituras dos mesmos, colocando-se em uma posição de reconhecimento. Entretanto, a posição do analista não coincide com a do “consumidor” dos discursos, pois a leitura feita pelo primeiro é mediada pelo método e pelos instrumentos que ele aplica às superfícies discursivas (VERÓN, 2004). A esses instrumentos, estamos chamando dispositivo de análise. Além disto, o analista lerá o texto em relação à sua gramática de produção, portanto acionará redes interdiscursivas diferentes de um jogador que seria considerado destinatário ideal (VERÓN, 2004).

Ao modo do afirmado por Araujo (2006) a leitura do analista está moldada por suas condições de produção. Os sentidos que podemos produzir encontram parâmetro no nosso modo próprio de estar no mundo, na malha intertextual da qual participamos e da natureza dos outros trabalhos realizados. Desta forma, nos apropriamos do módulo 'Contextos do Jogador', integrante do 'Modelo de Análise Relacional de MMORPG', de Vasconcellos (2013), para entendermos melhor algumas das condições de produção às quais conferimos destaque e que também foram determinantes para a análise. Os elementos deste módulo foram apropriados de outro modelo, o "Comunicação como Mercado Simbólico" (Araujo, 2002).

- **Contexto existencial** – “se refere à individualidade do jogador, sendo formado pelos seus desejos e inclinações pessoais, sua história de vida, aspectos sociais e culturais, sua reação frente ao virtual e suas preferências quanto ao video game em si”

(VASCONCELLOS, 2013, p. 169). A analista não cultivava o hábito de jogar outros jogos semelhantes aos selecionados, nem havia jogado nenhum dos dois previamente.

- **Contexto situacional** – se refere a como e quando o jogador entra no jogo, sua abordagem quanto ao ato de jogar e as formas como o mundo físico interfere na sua experiência em termos de períodos de jogo, duração e frequência (VASCONCELLOS, 2013). Para a analista, como pesquisadora dos sentidos da saúde nos jogos, o resultado em termos de produção de sentidos estará condicionado de maneira diferente ao de um jogador casual, ou de um jogador durante uma disputa em um festival ou dos que se dedicam a publicar resenhas de jogos em blogs. Diferenças nas condições de produção interferem na produção de sentidos. As sessões de jogo para essa pesquisa foram feitas por uma pesquisadora que objetiva produzir uma dissertação de mestrado, inserida em um programa de pós-graduação específico, com a intenção de obter resultados determinados por objetivos construídos em torno de questões de pesquisa.
- **Contexto intertextual** – “envolve o conhecimento prévio que o jogador leva para o jogo, incluindo seu histórico de jogos anteriores, conhecimento de regras e interfaces, sua competência e habilidade na mídia dos jogos e até mesmo sua cultura geral” (VASCONCELLOS, 2013, p. 169). Como a analista não era habituada a jogos de tiro, acertar tiros certos em oponentes era uma tarefa difícil. A partir dessa dificuldade, foram sendo criadas outras estratégias para transpor obstáculos. Entretanto, os jogos ofereciam possibilidades para atender a gostos e habilidades diferentes. Antes do início, os dois jogos ofereciam ainda a opção de três gradações de dificuldade e optei sempre pela mais fácil.
- **Contexto tecnológico** – “designa todos os fatores relacionados à tecnologia que influenciam a experiência do jogo” (VASCONCELLOS, 2013, p. 169). Aí estão incluídos competência tecnológica, capacidades técnicas do equipamento utilizado pelo jogador, periféricos para interação (gamepad, teclado, mouse, etc.), forma de acesso ao jogo e até o abuso tecnológico, como o uso de trapaças por meio de programas não autorizados (VASCONCELLOS, 2013). Os jogos escolhidos podiam ser jogados em PC, além dos chamados consoles de mesa, mas exigiram um PC de configuração avançada, que foi montado especialmente para atender aos requerimentos comuns aos jogos AAA. Estes não são jogos que podem ser jogados casualmente em um *smartphone* e requerem investimento de tempo e estrutura. Exigem concentração. Joguei usando teclado e *mouse*, como é comum para jogadores de PC, sem recorrer a um *joystick*. Adquiri os dois jogos pela plataforma online Steam

(VALVE), que além de loja, inclui outros recursos como rede social e espaço de armazenamento de produções dos jogadores.

4.1.2.4 Participação observante e autoetnografia

Esta foi uma análise acompanhada de muitos desafios. Primeiramente, destacamos o fato do próprio ato de jogar ser um ato de superar desafios impostos pelo jogo (JUUL, 2011). Na verdade, iniciei cada jogo sem a certeza de que conseguiria chegar até o final de cada um. Em segundo lugar, os jogos demandavam muito tempo, na casa das dezenas de horas, que para um analista tende a ser maior do que para um jogador que inicia um jogo com o intuito de se divertir, pois o analista se relaciona com o jogo e com o jogar de maneira exploratória e mais comprometida. Ao todo, gastei 56 horas em sessões de jogo em *BioShock* e 108 horas em *Deus Ex: HR*. Este tempo foi necessário não somente para se chegar até o final de cada jogo, mas inclui também repetições de percurso em busca de novas experiências e possibilidades que pareceram relevantes após as primeiras sessões.

O que chamamos de participação observante é uma variação da mais conhecida observação participante, usada como técnica de coleta de dados e feita durante as sessões de jogo realizadas por mim. Esse termo alternativo foi usado por Eunice Durham (1986) para falar de uma tendência das situações de pesquisa em um universo de politização social, que por um lado são influenciadas por um clima intelectual que critica o isolamento acadêmico e proclama o engajamento político de cientistas e a sua responsabilidade social; e por outro são cobradas pelo próprio “objeto de pesquisa” por posicionamento e atuação política. Este contexto geraria nos pesquisadores o empenho por aplicações imediatas e diretas de seus resultados de pesquisa, ou a inclusão de ação que beneficie a população (DURHAM, 1986). Neste trabalho, a participação observante funciona no sentido de que eu deveria dar “um passo para trás” em minha prática e enxergar a mim mesma em ação. Esta minha ação como analista-jogadora, com meus contextos e escolhas, faz parte da produção do texto para análise, pois o que os jogos fazem não é simplesmente proporcionar a observação e interpretação, mas possibilitar a construção por meio de escolhas do jogador, não somente de caminhos, mas também de comportamentos, capazes de proporcionar experiências diversas frente à diversidade de jogadores e de suas possibilidades criativas. Os dois jogos ainda requerem do jogador o exercício de escolhas de caráter ético, que desafiam o sistema de crenças pessoais de uma pessoa, como veremos em mais detalhes no capítulo de análise.

Outra aproximação se dá com a metodologia da autoetnografia, derivada da etnografia, que complementa a participação observante. “Como método, a autoetnografia

combina características da autobiografia e da etnografia” (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011, tradução nossa).²⁷ Um autoetnógrafo trabalha a partir de três eixos principais em que ele pode variar a ênfase dada ao trabalho: o processo de pesquisa (grafia), a cultura (etno) e o próprio pesquisador (auto) (CHANG, 2008).

Tendo em mente o equilíbrio entre os três eixos, argumento que autoetnografia deve ser etnográfica em sua orientação metodológica, cultural na sua orientação interpretativa, e autobiográfica em sua orientação de conteúdo (CHANG, 2008, p. 3)²⁸.

Seguindo a proposta de Chang (2008) e de Clandinin e Huber (2010), substituímos a noção de coleta de “dados” pela noção de produção de “textos de campo”. Consideramos pertinente substituir a noção de “dado”, que remete aos métodos quantitativos, pela noção de “texto”, que vai ao encontro do nosso referencial teórico e metodológico da análise de discursos. Compreendemos também que o campo, neste caso, é o ambiente virtual do jogo, que engloba as categorias “Textos” e “Sistemas” da matriz analítica do dispositivo do jogo, que será mostrada abaixo.

Como, na autoetnografia, o conteúdo é de orientação autobiográfica, lembramos que, ao mesmo tempo que vivo uma experiência como jogadora, eu o faço em contextos específicos de pesquisa e não simplesmente por entretenimento, como inferimos que seja a vivência de jogadores em geral. Entretanto, para a autoetnografia, a análise é capaz de transcender minha própria experiência como pesquisadora, pois é possível que outros jogadores possam experimentar a mesma compreensão. Embora o analista trabalhe a partir de contextos particulares, como já explicamos acima, sua experiência pessoal pode ilustrar faces da experiência cultural encontrando pontos em comum com a experiência de outras pessoas, já que o autoetnógrafo é também um membro da sociedade (ELLIS; ADAMS; BOCHNER, 2011).

Os textos de “campo” foram produzidos através de anotações, capturas de tela e narrações de experiências em primeira pessoa. O objetivo nunca foi a tradução dos acontecimentos das sessões de jogo na forma de outra linguagem mais fácil de registrar na forma estável do texto escrito, mas escrever no sentido da autoetnografia, de relatar experiências, epifanias e analisá-las criticamente.

²⁷ *As a method, autoethnography combines characteristics of autobiography and ethnography.*

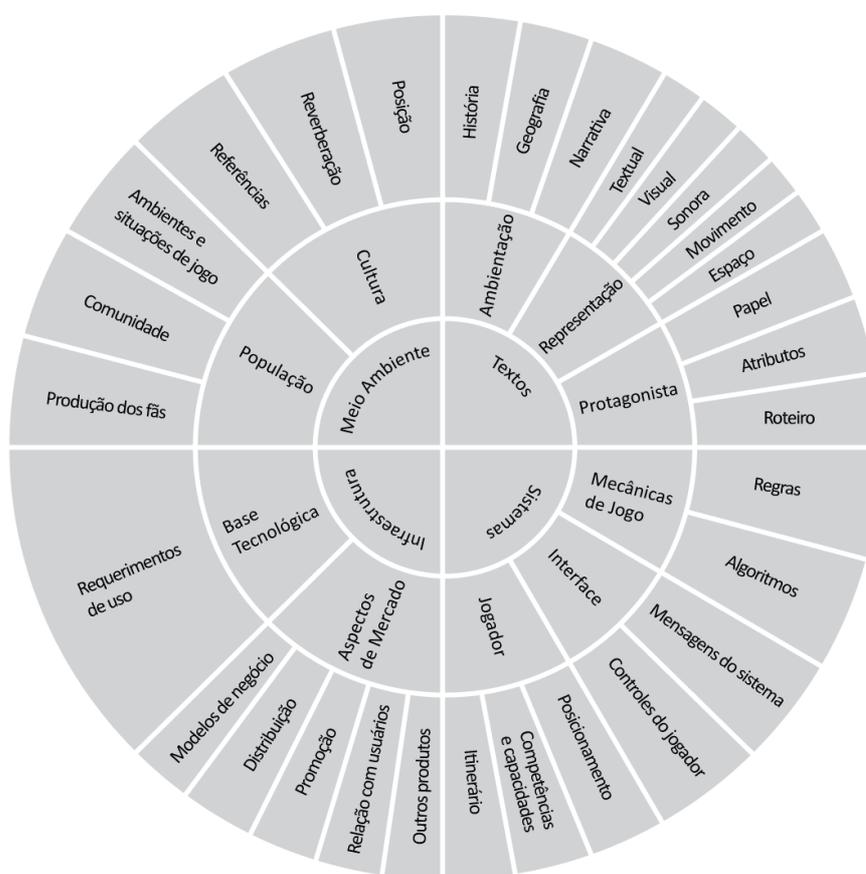
²⁸ *Keeping in mind the triadic balance, I argue that autoethnography should be ethnographical in its methodological orientation, cultural in its interpretive orientation, and autobiographical in its content orientation.*

4.1.2.5 Matriz analítica do dispositivo do jogo

Neste trabalho, conforme dito no capítulo anterior, nos apropriamos do dispositivo do MMORPG de Vasconcellos (2013) para construir a matriz analítica do dispositivo do jogo. Como, conforme explicado no capítulo anterior, os jogos selecionados não são MMORPGs e sim jogos *single player*, criamos uma matriz própria eliminando a subcategoria “Multiplayer” e os elementos “Servidores”, “Bases de dados” e “Conexão”. Outra alteração importante está em uma nova forma de entender o avatar, que é controlado pelo jogador e o protagonista, que é um personagem da narrativa. No dispositivo MMORPG eles eram percebidos como um só elemento na categoria “Textos”. No entanto, as necessidades desta análise nos levaram a entender o avatar como parte da categoria “Sistemas”, fazendo parte do funcionamento das regras do jogo; enquanto o protagonista está relacionado aos aspectos narrativos constituintes do jogo e sobre os quais o jogador tem pouco ou nenhum controle.

Desta forma, fizemos uma adaptação do dispositivo do MMORPG de Vasconcellos (2013) e a partir deste montamos a nossa matriz analítica do dispositivo do jogo conforme a figura 6 abaixo:

Figura 6 – Matriz analítica do dispositivo do jogo



Fonte: produção da autora.

Os elementos aparecem separados nesta matriz de forma comparável ao processo de “estrelamento do texto” através dos códigos barthesianos. Segundo Barthes (1992), para estarmos atentos ao plural do texto, ele deve ser estrelado, dividido fora de sua estrutura naturalizada de funcionamento. Não optamos por usar os códigos barthesianos neste trabalho, mas entendemos que a matriz analítica do dispositivo do jogo parece funcionar de forma similar a esses códigos no sentido de promover o estrelamento através da fragmentação deste dispositivo em elementos fora do fluxo natural de uma sessão de jogo. Entretanto, ressaltamos que na prática os elementos operam de maneira entrelaçada na produção de sentidos e que o estrelamento é somente um procedimento analítico.

A matriz analítica do dispositivo do jogo nos leva a outra forma de dispositivo: o dispositivo de enunciação. A partir da teoria da enunciação de Benveniste (2006), fica definido que a enunciação é o ato de colocar em funcionamento a língua. Maingueneau (2006) acrescenta que a enunciação é diferenciada do enunciado, que é produto da primeira e que enquanto o enunciado é objeto, a enunciação é ato. Conforme esclarece Verón (2004), o enunciado é da ordem do que é dito e se aproxima da noção de conteúdo, enquanto a enunciação diz respeito aos modos de dizer. Para este autor o dispositivo de enunciação comporta o *enunciador* (a “imagem de quem fala”); o *destinatário* (a “imagem” daquele ao qual o discurso é endereçado); e a relação entre o enunciador e o destinatário. Usando a nomenclatura de Benveniste, Pinto (1999) define três tipos de sujeito como uma forma de explicitar diferentes lugares, posicionamentos ou até discursos que se tecem em textos: o emissor é o *sujeito do enunciado*, que por vezes pode ser também o autor empírico; este primeiro põe em cena um ou mais enunciadores, que são os *sujeitos da enunciação* e cujo lugar enunciativo inclui tanto a imagem que o emissor faz de si mesmo, quanto a imagem que faz do universo de discurso; o destinatário é o *sujeito falado*, como a imagem ou lugar que o receptor assume ao se reconhecer nos enunciadores a ele atribuídos pelo emissor (PINTO, 1999).

Desta forma, nos apropriamos também do conceito de dispositivo de enunciação para auxiliar a análise, sabendo que este conceito foi elaborado para aplicações que não previam a complexidade dos jogos. Assim, mesmo considerando a complexidade das matérias significantes dos jogos, nos apropriamos do conceito de dispositivo de enunciação como um dos principais operadores metodológicos. Portanto, seu funcionamento aqui se reveste de um caráter experimental.

O dispositivo de análise foi a base para se chegar à explicitação, nos jogos, dos diferentes posicionamentos ideológicos, identificados por Verón (2004) e Pinto (1999) como

dispositivo de enunciação; é este dispositivo que possibilita uma melhor compreensão sobre o funcionamento da enunciação. Eliseo Verón (2004), ao construir o dispositivo de análise de capas de revistas, chama o dispositivo de enunciação de *contrato de leitura*. Os dois termos seriam sinônimos, mas na nossa análise, frente à grande extensão dos jogos em sua materialidade, decidimos fazer uma apropriação do conceito de contrato de leitura, entendendo-o como uma parte do dispositivo de enunciação que corresponderia mais diretamente à essa relação de contrato que o jogo estaria propondo ao jogador, daqueles elementos mais diretamente relacionados às expectativas do jogador, da criação de vínculo entre jogo e jogador e de algumas maneiras com que o jogo permite que o jogador entre no mundo do jogo.

A maneira com que Verón aborda o conceito de contrato de leitura traz metáforas que poderiam ter sido produzidas em relação ao funcionamento dos jogos. O autor fala do discurso como

espaço imaginário onde percursos múltiplos são propostos ao leitor; uma paisagem, de alguma forma, na qual o leitor pode escolher seu caminho com mais ou menos liberdade, onde há zonas nas quais ele corre o risco de se perder ou, ao contrário, que são perfeitamente sinalizadas. Essa paisagem é mais ou menos plana, mais ou menos acidentada. Ao longo de todo o seu percurso, o leitor reencontra personagens diferentes, que lhe propõem atividades diversas e com os quais ele sente mais ou menos desejo de estabelecer uma relação, conforme a imagem que eles lhe dão, a maneira como o tratam, a distância ou a intimidade que lhe propõem. Um discurso é um espaço habitado, cheio de atores, de cenários e de objetos, e ler é “movimentar” esse universo, aceitando ou rejeitando, indo de preferência para a direita ou para a esquerda, investindo maior ou menor esforço, escutando com um ouvido ou com os dois (VERÓN, 2004, p. 236).

Quando Verón afirma que “ler é fazer” podemos fazer uma analogia com o nosso objeto, entendendo que “jogar é fazer”. Ao mesmo tempo, metodologicamente, jogar é a nossa forma de ‘ler’ o jogo e podemos pensar que ‘ler é jogar’.

Dessa forma, decidimos dividir a análise, desenvolvida no capítulo seguinte, em “Contrato de leitura”, que será uma análise inspirada na análise de contrato de leitura de Verón (2004) e que não tratará diretamente da produção de sentidos da saúde mas sim de elementos que de certa forma podem influenciar esta produção de sentidos; e “Perspectivas da conceituação de saúde nos jogos”, que será uma análise pautada pela matriz conceitual de perspectivas da conceituação de saúde, mostrada no tópico anterior.

4.1.2.6 Marcas textuais

Analisar operações discursivas é, para Verón (1980), descrever o trabalho social de investimentos de sentidos em matérias significantes. “Essas operações são reconstruídas (ou postuladas) a partir de *marcas* presentes na matéria significativa” (VERÓN, 1980, p. 193). O ideológico, que é nossa dimensão discursiva de análise, pode ser encontrado não no conteúdo de um texto, mas está presente pelas **marcas** ou **traços** que as gramáticas de produção (regras formais de geração de sentido) deixam na superfície textual (PINTO, 1999).

A análise parte dos conjuntos textuais para as superfícies discursivas, considerando que “Uma superfície discursiva é uma rede de relações assumidas por marcas. Estas marcas são descritas como traços de operações discursivas” (VERÓN, 2004, p. 159). Como a matéria significativa dos jogos é bastante complexa, as marcas das quais nos referimos não se limitam às marcas linguísticas, mas envolvem unidades mais amplas e não homogêneas.

Nos jogos, percebemos a importância em se destacar a referência dêitica (PINTO, 1994) que se manifesta principalmente na perspectiva da visão do jogador em relação ao seu avatar. Neles, os principais dêíticos serão a perspectiva em primeira pessoa e em terceira pessoa, que atuam no processo de enunciação e são – como mencionado anteriormente – fatores importantes para a imersão do jogador no mundo do jogo. Estas formas também podem ser entendidas como operações de modalização da enunciação na forma do avatar.

Algumas marcas especialmente relacionadas com as características intertextuais e interdiscursivas das matérias significantes também pareceram importantes de serem observadas como a paráfrase, a paródia e a sinonímia (ORLANDI, 1999).

As formas implícitas serão representadas pelo pressuposto e pelo subentendido. As duas formas se distinguem porque o pressuposto é inscrito na própria forma linguística e não depende de contexto para fazer sentido. O subentendido, ao contrário, é associado a um contexto particular e é “decifrado” pelo destinatário, que tem a possibilidade de negá-lo e se refugiar no sentido literal (ORLANDI, 1999; MAINGUENEAU, 2006).

As formas do silêncio, segundo Orlandi (2007), também podem ser marcas que nos remetem ao ideológico e não devem ser confundidas com as formas implícitas. O silêncio é o não-dito e não o que é dito implicitamente. Apesar disso o silêncio também é matéria significativa.

Por isso distinguimos entre: a) o silêncio fundador, aquele que existe nas palavras, que significa o não dito e que dá espaço de recuo significativo, produzindo as condições para significar; e b) a política do silêncio, que se subdivide em: b1) silêncio constitutivo, o que nos indica que para dizer é preciso não-dizer (uma palavra apaga necessariamente as “outras” palavras);

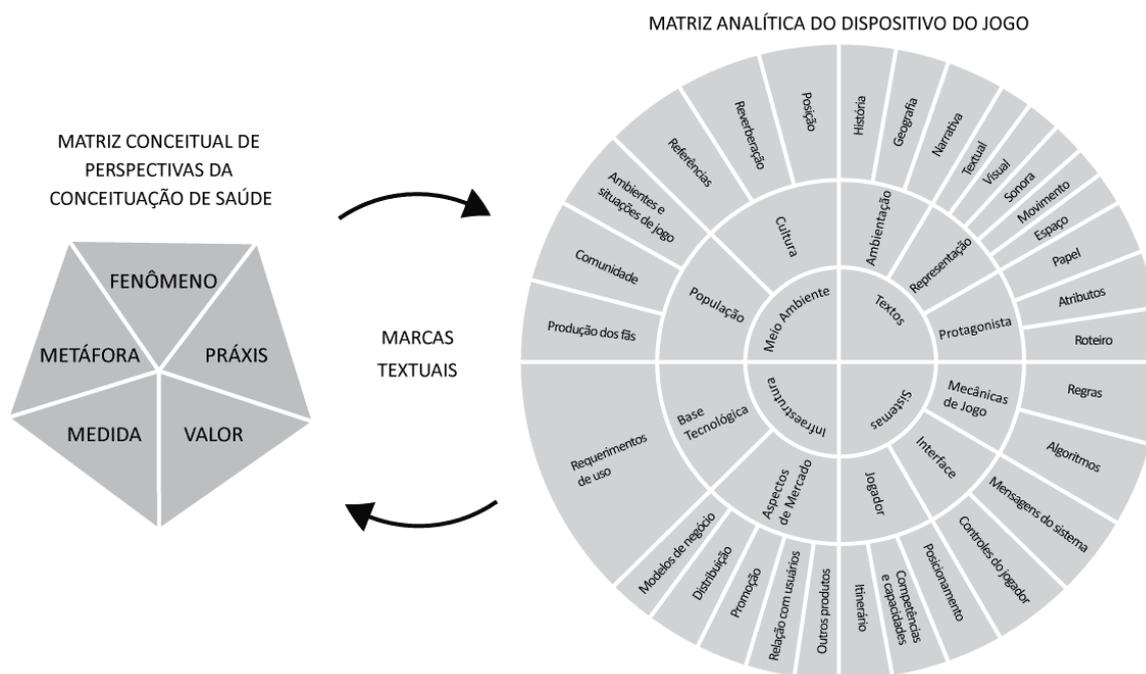
e b2) o silêncio local, que se refere à censura propriamente (àquilo que é proibido dizer em uma certa conjuntura) (ORLANDI, 2007, p. 24).

Esses conceitos, que tomaremos como marcas, originalmente foram criados para a análise linguística. No entanto nos apropriamos deles como marcas úteis durante a análise da complexa matéria significativa dos jogos, composta daquela grande diversidade de elementos representados na matriz analítica do dispositivo do jogo.

4.1.3 Representação visual do dispositivo de análise

O dispositivo de análise construído para este trabalho é constituído pela combinação de uma matriz conceitual, que reúne conceitos da Análise de Discursos e uma matriz conceitual de perspectivas da conceituação de saúde; e de uma matriz analítica, composta de marcas textuais eleitas e pela matriz analítica do dispositivo do jogo.

Figura 7 - Representação visual do dispositivo de análise



Fonte: Produção da autora

Desta maneira, o dispositivo de análise teve sua forma definida pela natureza do material analisado e pelo problema de pesquisa. Sua construção resultou no estabelecimento de um lugar a ser ocupado pelo analista, diferente do lugar de simples jogador.

5 ANÁLISE

Para uma melhor organização do texto da análise, primeiro faço uma apresentação dos jogos, de suas narrativas e de condições de produção dos mesmos no tópico “Sinopse dos jogos”. Em seguida, inicio a análise pelo ponto de vista do *contrato de leitura*, correlacionada a elementos da matriz analítica do dispositivo do jogo que por sua natureza e característica podem influenciar a produção de sentidos da saúde. Finalmente, no tópico “Os sentidos de saúde nos jogos”, faço uma análise propriamente dita da produção de sentidos da saúde com base na matriz conceitual.

Neste capítulo, há uma mudança no sujeito da enunciação do texto. Da primeira pessoa do plural passo ao uso da primeira pessoa do singular, atendendo ao referencial de autoetnografia utilizado, pois a análise é feita a partir de conteúdo de ordem autobiográfica.

5.1 SINOPSE DOS JOGOS

5.1.1 *BioShock*

BioShock foi produzido pela *Irrational Games*, um estúdio de desenvolvimento de jogos fundado no estado de Massachusetts, Estados Unidos, em 1997 por Ken Levine, Jonathan Chey e Robert Fermier (IRRATIONAL-GAMES, 2007). O primeiro jogo lançado pelo estúdio, em 1999, foi o sucesso de crítica *System Shock 2*, quando o estúdio era considerado pequeno, com apenas 20 funcionários. *System Shock 2* é um jogo de tiro em primeira pessoa com gráficos 3D em forma de terror de sobrevivência, ambientado em uma estação espacial no ano de 2114, onde o jogador encarna um agente tentando conter uma epidemia de um tipo de infecção genética que está devastando a estação. *BioShock* foi planejado inicialmente para ser uma sequência desse jogo, mas seus idealizadores se viram obrigados a mudar de planos pois ele não conseguiu cumprir as expectativas de vendas e sua sequência não receberia o apoio dos investidores. *BioShock* então foi desenvolvido com um enredo diferente, mas como um “sucessor espiritual” de *System Shock 2*, investido do clima de terror e das mecânicas de jogo que foram sucesso anteriormente, dessa vez ganhando o status de sucesso de críticas e de vendas, com mais de 50 prêmios, inclusive o de “Melhor Jogo” do BAFTA²⁹. Durante seu desenvolvimento, o estúdio prosperava, reunindo mais de 60 pessoas (IRRATIONAL-GAMES, 2007; PARKIN, 2014).

²⁹ *British Academy of Film and Television Arts*

BioShock (IRRATIONAL-GAMES, 2007) é um jogo de tiro em primeira pessoa com gráficos 3D, lançado em 2007. Seu gênero narrativo mistura ficção científica e horror, contando uma história que se passa em uma realidade alternativa no ano de 1960, na cidade subaquática fictícia de *Rapture*, localizada no meio do Oceano Atlântico. O jogador desempenha o papel de Jack, um misterioso protagonista que encontra a entrada para a cidade após sobreviver à queda no meio do mar do avião em que viajava dos Estados Unidos para a Europa. Este jogo é o primeiro de uma série, sendo seguido por *BioShock 2*, lançado em 2010 como uma sequência da história dos acontecimentos na cidade de *Rapture*; e mais tarde por *BioShock Infinite*, lançado em 2013, mas com um enredo, passado no ano de 1912, não diretamente relacionado à história do primeiro jogo.

Na história de *BioShock*, a cidade de *Rapture* foi desenhada e construída durante a década de 40 por Andrew Ryan, um magnata de negócios russo-americano que pretendia criar uma utopia para a elite da sociedade, de modo a florescer fora do controle governamental. Logo no início do jogo, assistimos a um filme de boas-vindas em que o próprio Ryan explica o quanto repudia a ideia de que o fruto do trabalho de um homem possa ser controlado pela Igreja ou pelo Estado, seja soviético ou americano, e que criou uma cidade onde os grandes talentos (os peixes grandes) não podem ser reprimidos pela maioria de medíocres (os peixes pequenos) e onde os cientistas não são limitados por uma tola moralidade. Os ideais deste importante personagem são inspirados no *objetivismo*, uma filosofia fundada pela autora e filósofa russa-americana Ayn Rand, nome a partir do qual foi criado o nome do personagem “Andy Ryan” como acrônimo.

Como teoria do conhecimento e filosofia da ciência, o objetivismo é uma “concepção característica sobretudo do positivismo, que valoriza na relação de conhecimento o lado do objeto, em detrimento do sujeito” (JAPIASSÚ; MARCONDES, 2001, p. 142). Desta forma, afirma que a realidade existe independentemente da consciência e que o ser humano tem contato direto com a realidade através dos sentidos. A realidade seria o que “realmente existe”, sem outras alternativas, competidores ou outras coisas que a “transcendem”. Todas as noções de sobrenatural ou místico são rejeitadas, incluindo Deus. Do ponto de vista político e moral, o objetivo da vida humana é atingir a própria felicidade ou interesse próprio racional e o único sistema social consistente com esta moralidade é um que respeite os direitos dos seres humanos à vida, liberdade, propriedade e busca à felicidade, sistema que os norte-americanos identificam com o capitalismo (PEIKOFF, 2015). Ao longo de todo o jogo, outras pistas que nos remetem à Ayn Rand e suas obras vão surgindo, como por exemplo referências recorrentes à figura de Atlas, em alusão ao seu livro *Atlas Shrugged*. Sob esta ideologia, Ryan

não governa como um representante daquela sociedade, mas como um proprietário da cidade, impondo suas leis de acordo com seus interesses e crenças individuais (LACEY, 2015).

A cidade em si já representa uma grande inovação tecnológica, mas o maior destaque na história do jogo está no advento do Adam, um plasmídeo³⁰ produzido por lesmas marinhas que permite a aqueles que o usam alterarem o seu DNA, dando-lhes poderes sobre-humanos. Como podemos inferir a partir das inúmeras propagandas de plasmídeos pelos ambientes que passamos, o uso do Adam era altamente difundido na população, praticamente um item de consumo obrigatório, mas que também traz efeitos colaterais graves, como deformidades, loucura e até a morte, demonstrando que novos produtos eram criados e distribuídos sem nenhum cuidado com a segurança da população. A pesquisa científica nessa cidade se desenvolveu livre de qualquer impedimento ético e o desenvolvimento e a produção desta nova substância incluíram o uso de crianças órfãs primeiramente como cobaias e depois como hospedeiras da lesma, que se aloja em seus estômagos, para uma maior produtividade do Adam.

O jogo se passa em um momento que a cidade está em guerra civil pelo seu controle e a utopia inicial já havia desmoronado. Os ambientes são em sua maioria assustadoramente escuros, sujos e marcados pela destruição. O jogador controla Jack, um protagonista misterioso sobre o qual nada sabemos no início do jogo, até que chegamos a fases mais avançadas da narrativa, quando ocorrem grandes revelações.

Jack está preso na cidade e obedece às instruções de Atlas transmitidas por um rádio. Atlas é um total desconhecido que ajuda Jack (e conseqüentemente o jogador) guiando-o pela cidade, que já se encontra em um estado de calamidade, para que Jack mais tarde o ajude a fugir da cidade com sua família. Todo o caminho é perigoso pois está habitado e vigiado por *splicers*: pessoas violentas já enlouquecidas e deformadas pelo uso do Adam, que por vezes são simplesmente sobreviventes habitando o lugar e em outros momentos são como soldados, mais poderosos e violentos, enviados por Ryan.

Logo no início, Jack é obrigado a injetar o Adam e sofrer um processo violento de recombinação de seu próprio DNA. Através dele, o jogador passa então a usar plasmídeos diversos como se fossem ferramentas e armas. Muitas vezes somos obrigados a conseguir e fazer uso de plasmídeos específicos como a única solução para transpor certas barreiras, que são colocadas como “quebra-cabeças” no jogo. Enquanto o Adam funciona como uma moeda de troca para a obtenção de novos plasmídeos, um outro plasmídeo é usado como se fosse o

³⁰ Plasmídeos são moléculas circulares duplas de DNA capazes de se reproduzir independentemente do DNA cromossômico. São ferramentas usadas em laboratórios de genética para multiplicar genes específicos.

combustível (ou a munição) dos poderes: as ampolas de Eve, que são recolhidas pelo caminho ou compradas em máquinas de autoatendimento, semelhantes a máquinas de refrigerantes.

Ao longo do caminho, os oponentes que surgem são pessoas assustadoras que agem como loucos desumanizados, mas algumas poucas pessoas aparentemente sãs são encontradas na história. Estas eram membros de uma fina elite escolhida por Ryan. A primeira delas é a Dr^a Tenenbaum, uma cientista que começou sua carreira em um campo de concentração nazista e que no princípio explorava, mas que depois passa a proteger as *Little Sisters*: as pequenas meninas órfãs usadas na produção do ADAM. Neste momento, Jack está entrando em contato pela primeira vez com uma dessas crianças. Enquanto a doutora suplica que ele salve a vida inocente, Atlas, pelo rádio, insiste que ele deve matá-las porque não podem mais ser consideradas humanas. Este é o momento que marca com mais intensidade a questão das escolhas do jogador. Podemos escolher salvar as meninas usando uma espécie de poder de cura, que o protagonista adquire com um plasmídeo fornecido pela doutora, recebendo em troca uma certa quantidade de Adam, ou podemos optar por simplesmente extrair o Adam arrancando a lesma de dentro da criança, o que resulta na sua morte e na recompensa do dobro de Adam. São essas escolhas que irão interferir diretamente no final do jogo, quando a narrativa é encerrada com uma *cutscene* em que podem ser exibidos dois finais diferentes, de acordo com a escolha do jogador entre matar ou salvar as *Little Sisters*.

Para todos os outros personagens, não há outra alternativa senão matá-los. Eles não dialogam, não há como se esquivar deles, para passar por certos lugares é obrigatório matar certos oponentes para poder seguir adiante. Alguns deles são os poderosos *Big Daddies*, pessoas alteradas para se transformarem em gigantes irracionais cujo único objetivo de vida é proteger as *Little Sisters* a todo custo. Estes estranhos monstros são incapazes de falar e tiveram suas mentes “reconfiguradas” em procedimentos usando o Adam para se transformarem praticamente em autômatos. São também acrescidos de feromônios para atrair e conquistar a confiança das pequenas meninas.

A cidade está em guerra pelo seu controle, as principais forças são representadas por Andrew Ryan, o fundador e proprietário da cidade, e Frank Fontaine, um grande concorrente nos negócios. Outra força é aparentemente a resistência popular liderada por Atlas, mas que não deixou grandes sinais de sua interferência, principalmente pelo fato de que Atlas na verdade é um disfarce de Frank Fontaine, que nunca teve sentimentos de empatia com a população e criou uma personalidade de liderança somente para enfraquecer Ryan politicamente e tomar o poder.

Quando Jack finalmente encontra e mata Andrew Ryan, descobrimos que o protagonista na verdade é o filho ilegítimo deste, que foi sequestrado por Frank Fontaine ainda bebê e amadurecido artificialmente em um laboratório. No processo, Fontaine incorporou em Jack falsas memórias e condicionamentos que faziam com que ele obedecesse a qualquer comando que começasse com a expressão “você poderia por gentileza”³¹. Assim, mesmo sem saber, Jack era um agente infiltrado com o objetivo de encontrar e matar Andrew Ryan, obedecendo aos comandos de Fontaine, que se passava por Atlas. O laço de parentesco era crucial para o sucesso do plano, pois os dispositivos tecnológicos e bélicos da cidade foram criados para reconhecer o DNA de Ryan e atribuir grandes privilégios ao mesmo. Sendo portador de um DNA semelhante, Jack era praticamente invencível ao invadir a cidade.

Ao final, o objetivo de Jack passa a ser exterminar Fontaine, contando com a ajuda desta vez da Dr^a Tenenbaum e suas instruções pelo rádio. Os últimos momentos do jogo são uma luta entre Jack e um Fontaine monstruoso, fortalecido por uma super carga de Adam. Após a morte de Fontaine, uma das duas opções de *cutscene* é exibida. Caso o jogador tenha optado por matar todas ou pelo menos uma *Little Sister*, a *cutscene* conta uma história em que Jack assume o controle da cidade e envia seu exército de *splicers* para a superfície do mar, onde eles tomam o controle de um submarino nuclear e prenunciam o início de uma nova guerra. Caso o jogador tenha salvado todas as *Little Sisters*, assistimos um final pacífico, em que Jack deixa a cidade levando consigo as meninas salvas e realiza seu sonho de ter uma família, vendo as meninas crescerem e conquistarem uma vida convencional de estudo, casamento e maternidade. Finalmente, Jack morre com uma aparência já bastante idosa, cercado de suas amorosas *Little Sisters* já adultas.

5.1.2 *Deus Ex: Human Revolution*

Deus Ex: Human Revolution (abreviaremos para *Deus Ex: HR*) (MONTREAL, 2011) foi desenvolvido pela Eidos-Montreal, um estúdio pertencente ao grupo transnacional Square Enix, fundado em Montreal, Canadá, em 1999 (Eidos Montreal, 2013). O jogo foi lançado em 2011 e é o terceiro de uma série inspirada na literatura *cyberpunk* que inicia com o aclamado *Deus Ex*, lançado em 2000, com uma história passada no futuro distópico de 2052. Em 2003 o jogo ganha uma sequência chamada *Deus Ex: Invisible War* com história passada em 2072. *Deus Ex* foi um grande sucesso de crítica, chegando a ser considerado o "Melhor jogo de computador de todos os tempos" pela revista *GamesIndustry International* (GUYATT, 2007) recebendo elogios pelo seu design pioneiro nas escolhas dos jogadores e

³¹ “Would you kindly...”

nos múltiplos caminhos da narrativa (METACRITIC). *Deus Ex: HR* é uma *prequela*³² de *Deus Ex* e se passa no ano de 2027, momento em que avanços tecnológicos permitem que várias partes do corpo sejam substituídas ou aprimoradas por dispositivos não mais chamados próteses, mas “aprimoramentos” (*augmentations*). Além de se propor a contar uma história sobre acontecimentos que precedem o enredo do jogo anterior, *Deus Ex: HR* também repete e aprimora elementos de jogabilidade e de escolhas do jogador, sendo um jogo de tiro em primeira pessoa, que funciona como um jogo de aventura com elementos de RPG³³, combate, *stealth*³⁴, *hacking*³⁵ e habilidades sociais.

O jogador controla Adam Jensen, um ex-especialista da SWAT³⁶ e chefe de segurança das Indústrias *Sarif*, uma multinacional de biotecnologia que desenvolve e comercializa aprimoramentos biomecânicos. O início do jogo apresenta o protagonista como uma pessoa “normal”, que não faz uso de nenhum aprimoramento e questiona o andamento dos negócios da companhia em conversa com Megan Reed, chefe de laboratório da empresa e ex-namorada de Adam. No entanto, logo ocorre um ataque violento feito por um grupo misterioso e fortemente armado que sequestra Megan e sua equipe, deixando Adam mortalmente ferido. Sob o pretexto de salvar sua vida, Adam é submetido ainda inconsciente, sem possibilidade de escolha, a uma série de cirurgias que substituem seus membros e implantam praticamente todos os tipos de aprimoramentos disponibilizados pela empresa. Uma frase constantemente repetida pelo personagem é “Eu nunca pedi por isto”³⁷.

Depois de passar por seis meses de recuperação, Adam volta à atividade e inicia uma busca pelos responsáveis pelo ataque, motivado pela culpa de não ter sido capaz de proteger a equipe e pelo amor que sente por Megan. Em princípio, acredita-se que Megan e sua equipe foram assassinados e seus corpos foram carbonizados, mas no desenrolar da trama o protagonista descobre que na verdade houve um sequestro e se empenha para encontrá-los. O protagonista passa a se envolver em missões obrigatórias designadas por seu chefe, David

³² *Prequela* ou *prequência* é um neologismo para uma obra narrativa que contém elementos ambientados no mesmo universo ficcional de uma obra anteriormente lançada, cuja história antecede ao trabalho anterior, apresentando eventos que ocorreram antes da narrativa da obra original.

³³ RPG ou *Role-playing Game* é um jogo digital onde o jogador encarna um único personagem com uma missão a cumprir, possuindo habilidades próprias passíveis de aprimoramento ou ampliação ao longo do jogo. Estes jogos são uma simplificação e adaptação dos RPGs tradicionais (não digitais) jogados em grupo (VASCONCELLOS, 2013).

³⁴ *Stealth* se refere a jogos partes de jogos onde o jogador deve evitar ser visto pelos oponentes.

³⁵ *Hacking* se refere à atividade de acessar redes de computadores legalmente ou de invadi-las ilegalmente, fazendo parte da subcultura da programação de computadores.

³⁶ SWAT é uma sigla em inglês para *Special Weapons And Tactics* (Armas e Táticas Especiais), uma unidade de polícia formada por um grupo seleto de policiais especialmente equipados e treinados para reduzir o risco associado a uma situação de emergência.

³⁷ *I never asked for this.*

Sarif, e tem também a opção por se engajar em missões paralelas, solicitadas por outros personagens que o interpelam durante seu caminho. Estas não são obrigatórias, mas fornecem muitos dados narrativos importantes, além de serem grandes oportunidades de trabalhar no aprimoramento do avatar, tornando-o progressivamente mais poderoso.

A trama é recheada de reviravoltas. A cada missão, o protagonista e o jogador recolhem pistas importantes para formar seu próprio quebra-cabeças de explicações e encerra com um grande acontecimento que reconfigura os próximos passos. Na primeira missão, Adam enfrenta uma invasão do grupo anti-aprimoramentos *Purity First* em uma planta fabril das Indústrias *Sarif* em Detroit que se preparava para fabricar o sistema explosivo *Typhoon*, também um aprimoramento corporal. O protagonista descobre então que o grupo *Purity First* não foi o responsável pelo primeiro ataque e se envolve em uma trama cada vez mais complexa de espionagem, que o leva até um hacker em Hengsha, uma cidade em uma ilha na costa de Shanghai na China. Neste lugar, é levado a investigar outra empresa de aprimoramentos, a *Tai Yong Medical*, que luta pelo monopólio de mercado sob o comando da diretora executiva Zhao Yun Ru.

O próximo passo do protagonista é investigar o envolvimento midiático no caso, quando vai à sede da *Picus Communications* em Montreal em busca da apresentadora de telejornal Eliza Cassan. A grande descoberta desta etapa é que Eliza é uma inteligência artificial com consciência própria que funciona em um supercomputador em poder da sociedade secreta *Illuminati*. Desta vez, Eliza chama a atenção do protagonista para o grupo anti-aprimoramentos *Humanity Front*, fundado por William Taggart, que legalmente faz pressão política contra a indústria de aprimoramentos, mas que teria envolvimento no sequestro dos pesquisadores das indústrias *Sarif*.

As novas pistas levam o protagonista de volta à China, onde ele consegue se infiltrar em uma rota de tráfico de cobaias humanas que o levará finalmente a Singapura, onde a equipe sequestrada está sendo mantida. Este é o momento da maior reviravolta antes do desfecho da trama. A equipe está sendo mantida em intenso trabalho de pesquisa e desenvolvimento. Uma pesquisadora da equipe chega a verbalizar sua satisfação com o sucesso do trabalho. Megan Reed, por sua vez, revela que usou o DNA de Adam em sua maior descoberta. Sem que o protagonista soubesse, toda a sua vida esteve relacionada a uma corrida tecnocientífica. Adam foi um bebê criado em laboratório e único sobrevivente de uma série de severos experimentos científicos. Ele foi salvo por funcionários do laboratório e entregue a uma família adotiva, vivendo uma vida normal e ignorando seu passado antes da adoção. Aparentemente, em algum momento a pesquisadora Megan Reed descobriu seu

passado e, para ter acesso a seu material genético, conseguiu mantê-lo por perto através de um relacionamento amoroso e em seguida convenceu David Sarif a contratá-lo para trabalhar no prédio onde fica seu laboratório.

O desafio seguinte, já nos momentos finais do jogo, é ir ao encontro de Hugh Darrow, o verdadeiro responsável pelo sequestro. Este foi o precursor de toda a produção de aprimoramentos biomecânicos e é o diretor executivo de uma grande empresa que está finalizando a construção de uma gigantesca instalação no polo norte que se propõe a reverter o aquecimento global. Neste momento, Darrow está em profunda decepção com os rumos que os aprimoramentos estão tomando e com as possíveis consequências para o futuro. Em um ato terrorista, ele emite um sinal que atinge todas as pessoas que usam aprimoramentos pelo mundo, enlouquecendo-as e tornando-as histericamente violentas. A última missão de Adam é enfrentar o sistema de segurança do supercomputador que mantém a instalação e parar a emissão do sinal. Ao final, o jogador tem quatro opções de desfecho representadas por quatro botões de comando. Três deles enviam mensagens para a grande mídia, representando pontos de vista de Hugh Darrow, David Sarif ou William Taggart. A quarta opção é desligar a estabilização da instalação e deixar que toda ela se imploda em um ato suicida. O que se segue após a opção é uma última *cutscene* com um monólogo do protagonista que ainda pode sofrer três variações de acordo com o estilo de jogo adotado pelo jogador, que classifica sua atuação como bom, mau e neutro. No total, existem então doze possibilidades de *cutscene* final.

5.2 CONTRATO DE LEITURA DOS JOGOS

Esta é uma análise introdutória do ponto de vista do contrato de leitura, na maneira com que nos apropriamos deste conceito no capítulo anterior e objetiva potencializar a compreensão sobre as condições de produção nos jogos analisados.

5.2.1 Capas: primeiros textos

As capas abaixo não representam somente as embalagens do DVD que contém o jogo gravado, suas imagens são também como cartazes, disseminados na internet em diversos sites (Fig. 8). As modalidades de enunciação das capas ganham destaque porque elas podem mostrar a natureza do contrato de leitura dos jogos de maneira condensada (VERÓN, 2004).

Figura 8 - Capas para DVD dos dois jogos



Fonte: Wikipédia, a enciclopédia livre. < <https://pt.wikipedia.org> >

Nos dois jogos os enunciadores interpelam o destinatário com personagens centralizados que o olham de frente, enuncia o título também centralizado no topo e distribui as informações obrigatórias de faixa etária de público e logotipos das empresas na parte inferior. No entanto, apesar da semelhança na diagramação, há diferenças na posição enunciativa. Em *BioShock*, quem interpela o destinatário é um inimigo em uma pose agressiva. Uma segunda personagem quase se esconde atrás do inimigo e também olha para o destinatário. Ao fundo está um cenário do jogo e o conjunto transmite profundidade em perspectiva, como se fosse uma amostra da imersão no mundo do jogo. Em *Deus Ex:HR*, o primeiro enunciador é o protagonista, que durante o jogo corresponderá ao avatar do jogador. Nesta modalidade de enunciação que guarda forte intertextualidade com a dos cartazes de cinema, em vez de apresentar uma possível cena do jogo, está sendo apresentado o protagonista a ser “encarnado” pelo jogador em um cenário irreal e metafórico. Uma explosão de estilhaços com “reflexos” de outros personagens emoldura a figura central expressando a complexidade da trama que está sendo oferecida ao destinatário.

A capa de *Deus Ex:HR* já apresenta enunciadores que me remetem às características da racionalidade científica moderna exploradas no capítulo 2. O protagonista centralizado me sugere o antropocentrismo, enquanto os estilhaços à sua volta me evocam a fragmentação da vida humana em compartimentos.

Os títulos se relacionam de maneira coerente com as imagens e com o contrato de leitura do jogo. *BioShock* é um título semelhante ao jogo anteriormente lançado *System Shock 2* e posso inferir, já que não se trata de continuação, que esta tenha sido uma tentativa para anunciar ao destinatário que já jogou o anterior que ele deve ter uma experiência semelhante com o novo jogo. Sendo algo como “choque biológico”, o título adianta que algo importante na trama é explicado pela biologia e também que há algo de drástico e agressivo, como um choque, em sintonia com a imagem belicosa do antagonista. *Deus Ex: Human Revolution* tem como título “Deus Ex”, o mesmo do primeiro jogo da franquia lançado em 2000 e um subtítulo “Human Revolution”, que o diferencia. Além de remeter ao jogo anterior, “Deus Ex” aciona minha cadeia intertextual até *deus ex machina*, de tradução literária “deus surgido da máquina”, que se tratava na Antiguidade Clássica de um recurso cênico em que um desfecho inesperado era feito por um personagem divino que era içado no palco com a ajuda de um guindaste (PAVIS, 1998). A figura centralizada parece assim um deus que emerge como justiceiro, aparentemente em nome de uma revolução.

À medida em que a análise prossegue, vou confirmando que estas capas realmente condensam características do contrato de leitura do jogo, pois suas modalidades de enunciação de alguma forma se repetem em outros enunciados dos jogos.

5.2.2 Páginas da plataforma Steam, aspectos de mercado e comunidade

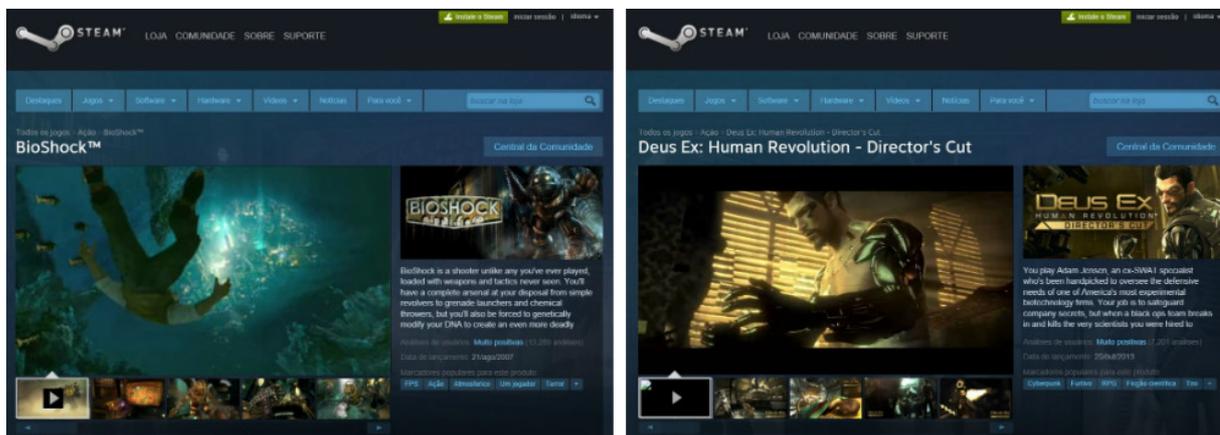
Os dois jogos foram adquiridos na loja da plataforma online Steam (VALVE), que possui uma versão em Português do Brasil e o pagamento pode ser feito em reais, atestando um reconhecimento do mercado consumidor brasileiro. No entanto, todo o material do jogo, como trailers e descrição, está exclusivamente em Inglês. Na página de cada jogo, também encontramos a informação de que os mesmos possuem versões em cinco idiomas (Inglês, Francês, Italiano, Alemão e Espanhol) e não possuem versão em português.

Para se ter uma conta nesta loja, o usuário deve preencher um cadastro e aceitar o acordo de assinatura do Steam, afirmando também que tem 13 anos de idade ou mais. Apesar de não ser necessário ser maior de idade para se ter uma conta, *BioShock* e *Deus Ex: HR* são jogos para adultos por conterem cenas com uso de violência, linguagem de baixo calão, referências sexuais e drogas.

Nesta loja online, a página de cada jogo segue um padrão de diagramação próprio da loja (Fig. 9), mas dentro de seus espaços apropriados repetem as modalidades de enunciação encontradas nas capas analisadas anteriormente, reproduzindo a imagem do antagonista em *BioShock* e do protagonista em *Deus Ex: HR*. Nestas páginas, a loja também apresenta o

vídeo do trailer de cada jogo, que sempre começa com a classificação indicativa para público adulto.

Figura 9 – Duas páginas da loja Steam disponibilizando *BioShock* à esquerda e *Deus Ex: HR* à direita



Fonte: capturas de tela de < <http://store.steampowered.com/> >

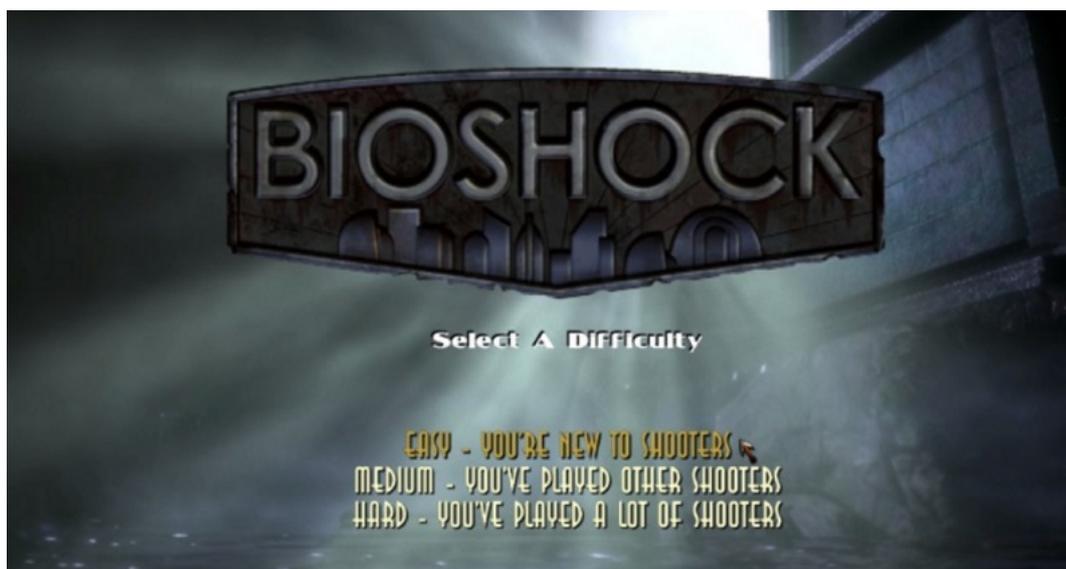
O trailer de *BioShock* nunca mostra o rosto do protagonista e a maior parte das cenas são de visão em primeira pessoa, simulando a visão que o jogador terá através dos olhos de seu avatar durante os combates no jogo. A narração está na voz do fundador da cidade, um dos antagonistas da trama. O trailer de *Deus Ex: HR* mostra o protagonista em ação e conta sua história em uma visão sempre em terceira pessoa. A voz do narrador também é a voz do protagonista, em uma narração em primeira pessoa. Apesar de serem linguagens diferentes, as respectivas capas e trailers repetem uma modalidade de enunciação que remete por intertexto à divulgação de filmes.

Além de loja, a plataforma Steam reúne outros recursos como uma rede social, onde posso adicionar amigos e espaços de compartilhamento de arquivos para cada jogo adquirido, onde posso ver e disponibilizar desenhos, capturas e tela, vídeos etc sobre aquele jogo. Apesar dos dois jogos desta pesquisa serem *single player*, ao iniciar cada jogo eu estava conectada à internet e a plataforma Steam enviava uma notificação aos meus amigos avisando que eu estava iniciando uma sessão de jogo.

5.2.3 Escolhas iniciais baseadas na competência e capacidade do jogador

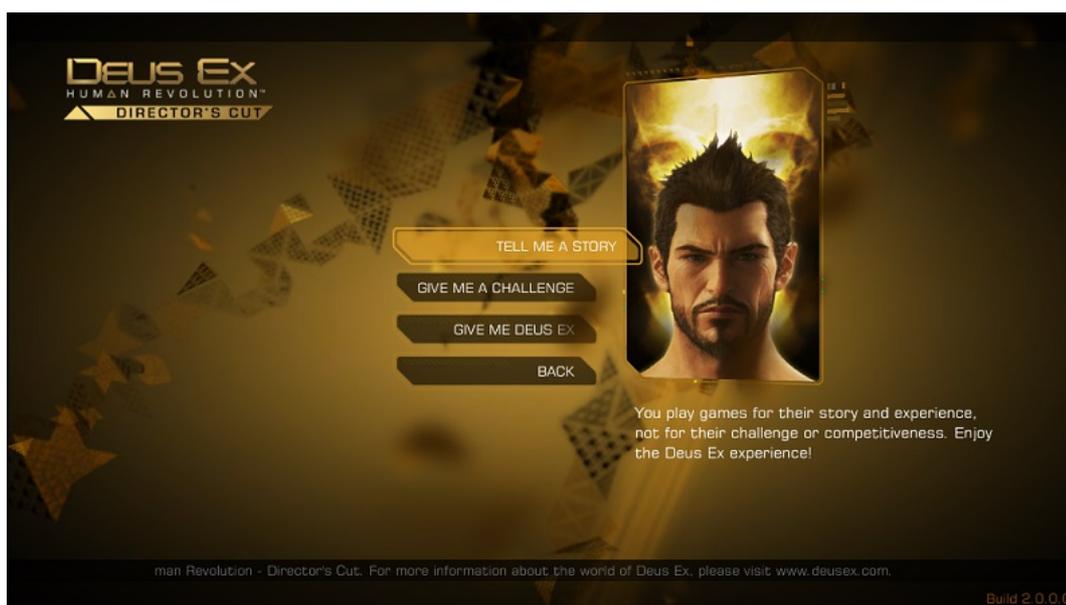
Em seu início, cada jogo oferece três opções de nível de dificuldade para a escolha do jogador (Fig. 10 e 11):

Figura 10 - Opções iniciais para o jogador de *BioShock*



Fonte: Captura de tela do jogo

Figura 11 - Opções iniciais para o jogador de *Deus Ex: Human Revolution*



Fonte: Captura de tela do jogo

Nessas duas telas se repetem algumas modalidades de enunciação encontradas nas capas: em *BioShock* o fundo da tela é uma imagem do primeiro cenário do jogo, como visto através dos olhos do avatar; em *Deus Ex: HR* o fundo é ilustrado por imagens abstratas flutuando como fragmentos, enquanto em primeiro plano está a imagem do rosto do protagonista encarando o destinatário de frente. Ao iniciar as sessões de jogo pude perceber que em *BioShock* todo o material que precedeu o início do jogo propriamente dito estava usando uma modalidade de enunciação típica dos jogos em primeira pessoa, priorizando a visão através do que seriam os olhos do avatar. Esses materiais de *Deus Ex: HR*,

preunciavam uma modalidade de enunciação menos usual para jogos em primeira pessoa, mais perto da predominante no cinema, com uma presença muito maior de *cutscenes* e da visão do protagonista e do avatar em terceira pessoa. Desde antes do início da sessão de jogo *BioShock* assume a visão pelos olhos do avatar, enquanto em *Deus Ex: HR* prioriza uma visão pelo destinatário como alguém de fora, que assiste às cenas. São sujeitos da enunciação que indicam modalidades de enunciação bem distintas, embora tratem de jogos de mesmo gênero.

Em *BioShock*, o enunciador divide as opções em níveis de dificuldade “Fácil”, “Médio” e “Difícil” enquanto em *Deus Ex: HR* ele divide em forma de requisições com o dêitico em primeira pessoa atribuídas ao jogador “Me conte uma história”, “Me dê um desafio” e “Me dê Deus Ex”. Para cada nível, um segundo enunciador qualifica o destinatário interpelando-o diretamente trocando o dêitico de “eu” para “você”. Aqui encontramos mais uma diferença na modalidade de enunciação: em *BioShock* o enunciador classifica o destinatário por nível de experiência em jogos de tiro, enquanto em *Deus Ex: HR* o enunciador faz uma divisão em formas de objetivos e preferências do jogador. Cada jogo comporta três sujeitos falados diferentes por intermédio destas opções, pois cada uma equivale a um tipo de público, o que proporciona uma flexibilização no contrato de leitura dos jogos no sentido de ampliar o tamanho do público que esses jogos são capazes de atender.

Em *BioShock* fiz a opção por “Fácil – Você é novo nos jogos de tiro”, e em *Deus Ex: HR* por “Me conte uma história – Você joga pela história e pela experiência que o jogo proporciona, não pelo seu desafio e competitividade. Divirta-se com a experiência de Deus Ex!”, pois eram os enunciados que melhor correspondiam a mim como destinatário. Estas escolhas foram conformadas principalmente pelos meus contextos existencial e situacional e foram as primeiras escolhas de grande impacto na produção de sentidos.

5.2.4 Avatares, protagonistas e representação

Apesar de serem ambos jogos de tiro em primeira pessoa, há diferenças formais na modalidade de enunciação na relação do jogador com o avatar e com o protagonista durante todo o jogo³⁸. Estas diferenças nos mostram que as capas e trailers foram capazes de mostrar a natureza do contrato de leitura.

Ao jogar *BioShock*, o máximo que consegui ver nas *cutscenes* (onde atua o protagonista) ou durante as sessões de jogo (enquanto estou controlando o avatar) são as mãos de Jack (Fig. 12).

³⁸ Esta afirmação remete à divisão feita anteriormente na matriz analítica do dispositivo do jogo, entre avatar, como parte das regras e algoritmos, e protagonista, como personagem da narrativa.

Figura 12 - Captura de tela de *cutscene* de *BioShock*

Fonte: Captura de tela feita pela autora

As únicas exceções são fotografias não muito claras que encontro em um momento mais avançado, já caminhando para o final do jogo. Este é um protagonista bastante misterioso que “encarnei” sem saber quem era, sem conhecer sua história. Inicialmente ele se comportou mais como um mero avatar para mim, como o meio pelo qual eu me movimentava por aquele mundo assustador do jogo. Somente nas fases mais avançadas do jogo, esse avatar foi revelando-se como personagem, ou melhor, como protagonista, com uma história, uma trajetória importantíssima para o enredo do jogo.

Além do enunciador manter a visão do jogador sempre em primeira pessoa, o único momento em que ouvimos a voz de Jack é em uma rápida *cutscene* na abertura em que ele fala duas frases sobre seus pais. Após este momento e até o final, a voz de Jack não é mais ouvida. O avatar recebe um rádio logo no início de seu percurso no interior da cidade, mas este equipamento é somente receptor, ele nunca fala ao rádio. Sua única expressão vocal passa a ser somente na forma de gemidos de dor ao ser ferido ou grunhidos ao fazer esforço físico para saltar obstáculos.

Fazendo uma análise do trailer do jogo, podemos inferir que o rosto do protagonista (ou do avatar) não está sendo simplesmente omitido, mas escondido. Está incidindo sobre o rosto uma *política do silêncio*, mais especificamente o *silêncio constitutivo* (ORLANDI, 2007). Em poucas cenas (e ainda sim muito rápidas) podemos ver o corpo do protagonista no trailer, mas nunca seu rosto, devido a ângulos de visão usados de maneira que fica clara a intenção de esconder o rosto. Embora a identidade do protagonista faça parte de um desfecho

importante da trama, a imagem de seu rosto não seria capaz de fazer nenhuma revelação narrativa em si. Mais adiante, percebi que o rosto em si do protagonista não escondia um segredo, o que estava em jogo era a produção de um recuo significativo a ser ocupado pelo jogador. *Bioshock* não mostra quem é o protagonista para que o “protagonismo” seja assumido pelo jogador.

Apesar de também ser classificado como jogo de tiro em primeira pessoa, em *Deus Ex: HR* tive uma relação diferente com meu avatar e de sua constituição como protagonista da história. A *cutscene* de abertura é bem mais longa e me apresentou um panorama geral da história com quase todos os personagens importantes, inclusive o próprio protagonista e informações sobre seu passado. Ele aparece constantemente em terceira pessoa e fala usando sua própria voz, personalidade e motivações. Há muitas outras *cutscenes* ao longo do jogo. Em muitas delas participei de diálogos onde escolhia que tipo de respostas o personagem deveria dar, mas eram respostas já prontas, que respeitavam a personalidade do protagonista, construída pelos desenvolvedores do jogo (Fig. 13). Neste exemplo, pude ver também que no momento dos diálogos cada opção de fala é um comando para o avatar, atestado pelo uso da segunda pessoa em “Say goodbye” (Diga adeus), que desloca o sujeito da enunciação de mim para um outro.

Figura 13 - Opções de falas do avatar durante diálogos em *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela feita pela autora

Apesar de ser um jogo em primeira pessoa, além de ver e ouvir o protagonista nas *cutscenes*, a qualquer momento eu tinha a opção de ativar uma visão em terceira pessoa

somente pressionando o botão direito do mouse e ter a chance de observar melhor como o avatar estava posicionado no ambiente (Fig. 14). As mecânicas durante as sessões de jogo possibilitavam que o sujeito da enunciação a qualquer momento fosse trocado de uma visão em primeira pessoa para a visão em terceira, que eu utilizava conforme a minha conveniência.

Figura 14 - Captura de tela de sessão de jogo de *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela feita pela autora

Em uma livre apropriação do conceito de dêitico para além de formas linguísticas, durante as sessões de jogo eu tinha a capacidade de a qualquer momento trocar o dêitico da modalidade de enunciação de “eu” para “ele”, apenas pressionando o botão direito do mouse.

O avatar me inspirava a necessidade de zelar pelo mesmo, de mantê-lo o mais saudável e livre de riscos que eu pudesse. No entanto, jogando *BioShock*, posso dizer que a minha sensação de imersão no mundo do jogo foi mais intensa, que senti mais receio ao deixar que o avatar se ferisse como se isso fosse equivalente a me ferir. Como se o silêncio sobre esse personagem que equivale ao avatar realmente fosse constitutivo desses sentidos que produzi ao me sentir imersa no jogo. Como se o silêncio sobre aquela “pele” que tomo emprestado me ajudasse a senti-la como se a mesma fosse mais minha. Como o silêncio fundador, “que dá espaço de recuo significativo, produzindo as condições para significar” (ORLANDI, 2007, p. 24). Jogando *Deus Ex: HR* não havia essas formas do silêncio sobre o personagem, ele mostrava a todo tempo sua personalidade própria, como um protagonista seguro, assertivo e profissional, influenciando minha produção de sentidos sobre sua saúde e

riscos, me fazendo sentir um pouco mais segura durante as sessões de jogo, como eu imaginava que a personalidade do protagonista deveria ser.

No entanto, como uma espécie de contraponto desta sensação de imersão, *BioShock* era muito mais fácil de se jogar porque este mesmo avatar era muito resistente a ataques, enquanto o avatar de *Deus Ex: HR* era muito mais vulnerável e morria várias vezes antes que eu conseguisse superar um obstáculo.

5.2.5 Interface e avatar

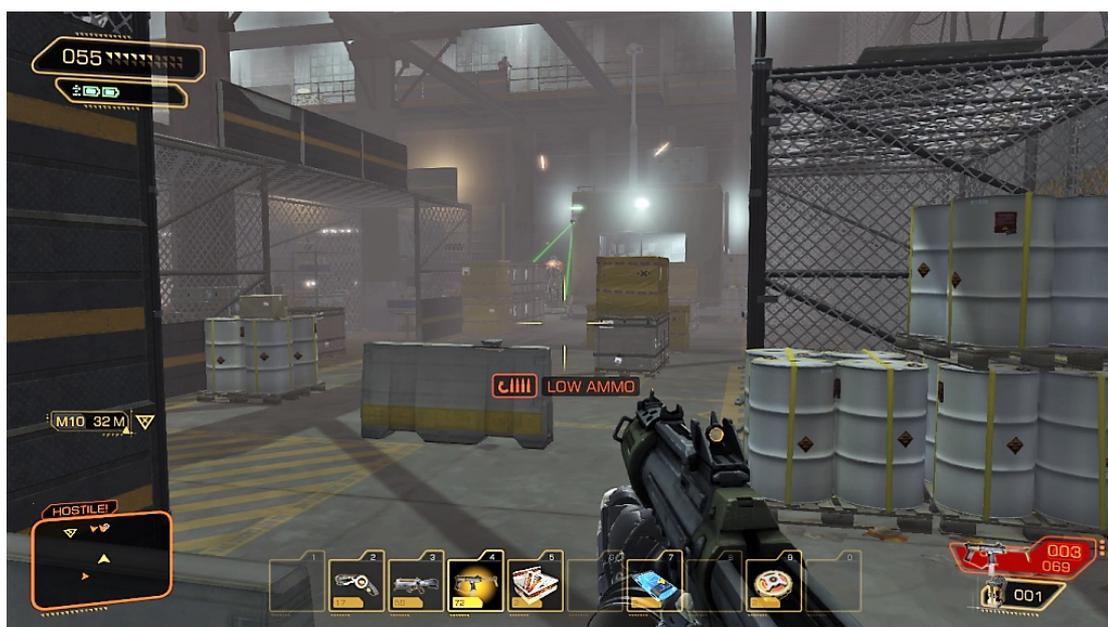
Jogando em um computador, estou constantemente operando em uma interface de jogo em que são enunciadas, além de imagens e sons representando o ambiente virtual, algumas informações adicionais, como representações de certos recursos para os quais também devo me atentar e administrar conscientemente durante as sessões de jogo, a fim de alcançar diversos objetivos. Nos jogos AAA, de tiro em primeira pessoa, essas informações adicionais são chamadas HUD (do inglês *head-up display*), um termo originalmente usado para designar o dispositivo que fornece as informações de diversos instrumentos de voo para pilotos de aeronaves em sua visão frontal. Uma espécie de painel transparente que se sobrepõe à visão à frente do piloto para que ele não precise desviar seu olhar para os lados (SANTOS, 2002).

Em *BioShock*, o HUD é um modo de configuração de um sujeito da enunciação que em outros momentos não tem uma visibilidade explícita. É esse sujeito que oferece as informações sobre a saúde do avatar, a quantidade de munição da arma que está sendo usada, uma seta indicando a direção do objetivo, a mira da arma e uma visualização da saúde do oponente durante o combate e assim vai modelando a narrativa, *pari passu* com o jogador investido no personagem (Fig. 15).

Figura 15 - Tela de jogo de *BioShock* durante um combate.

Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Em *Deus Ex: HR*, o HUD é o enunciador de informações sobre a saúde do avatar, a quantidade de munição da arma que está sendo usada, uma seta indicando a direção do objetivo com a distância em metros a ser percorrida, a mira da arma, os itens de inventário disponíveis e um mini mapa com informações de radar (Fig. 16).

Figura 16 - Tela de jogo de *Deus Ex: HR* durante um combate.

Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Enquanto em *BioShock* o HUD é o enunciador de informações somente para que o jogador administre o seu avatar e seus recursos, em *Deus Ex: HR* o HUD também faz parte da história e representa a visão em realidade aumentada do protagonista (Fig. 17). Faz uma representação de como um ciborgue do mundo do jogo visualiza o ambiente à sua frente com o auxílio de próteses retiniais. Aqui os dois sujeitos da enunciação (o que fornece as informações ao jogador e o que mostra a visão do protagonista) se fundem em um só.

Figura 17 - Menu de *Deus Ex: HR* mostrando o HUD como atributo da prótese de retina do avatar.



Fonte: captura de tela feita pela autora.

Logo no início de *Deus Ex: HR*, enquanto o personagem ainda é um ser humano sem aprimoramentos, não existe a visão do HUD e pode sentir a diferença prática entre as capacidades de um ser “normal” e de um ser aprimorado por implantes. Assim, neste jogo o HUD está mais diretamente relacionado à questão do transumanismo e da interferência da ciência e tecnologia na saúde, ao possibilitar que jogadores experimentem a diferença entre atuar no jogo como um ser normal e como um ser aprimorado.

Analisando o HUD, pode perceber a importância que conceitos de saúde ganharam para o design de jogos que incluem o uso de avatares (BROOKSBY, 2008). No tópico da análise sobre os sentidos da saúde, há uma abordagem mais detalhada de enunciadores do HUD.

5.3 OS SENTIDOS DE SAÚDE NOS JOGOS

Os sentidos da saúde que emergiram da análise dos dois jogos foram organizados pelas perspectivas da conceituação de saúde apresentadas no capítulo 2. Enquanto a análise na perspectiva do contrato de leitura passa pelas quatro categorias da matriz de análise de dispositivo de jogo, esta parte da análise mais diretamente relacionada com os sentidos da saúde dá destaque para as categorias *Textos e Sistemas*.

5.3.1 Saúde como fenômeno

Percebemos a saúde nos jogos, pela perspectiva do fenômeno, nos sujeitos da enunciação dos atributos do avatar e da interface de jogo, que podem ser resumidos em saúde propriamente dita, poderes e habilidades diversas, como resistência a danos, capacidade de repor saúde ou poder, capacidade de infligir maior dano com um ataque, etc. Aqui expandimos os elementos do jogo que o mesmo nomeia explicitamente como *health* (saúde, em Inglês) para outros que se relacionam com a conceituação de saúde como função, que efetivamente interferem na saúde do avatar mesmo sem terem a denominação literal de saúde.

5.3.1.1 Saúde e poder no HUD

A saúde propriamente dita e o poder do avatar são atributos muito comuns nos jogos, suas representações visuais fazem parte do HUD, um elemento da interface e estão no canto superior esquerdo nos dois jogos, destacados pelo círculo vermelho na figura 18.

Figura 18 – Cena no jogo de *BioShock* à esquerda e de *Deus Ex: HR* à direita



Fonte: Capturas de tela feitas pela autora. Os círculos em vermelho foram acrescentados pela autora para destacar dois atributos do avatar em cada tela de jogo.

Apesar dos enunciadores da saúde e do poder não possuírem legendas que explicitem isso, pude inferir esta equivalência pela relação intertextual destes enunciadores com os de outros jogos que já conheci, mesmo de outros gêneros, que também enunciam estes atributos do avatar. Estes enunciadores já são de uma categoria cristalizada na cultura dos jogos digitais. Também pude inferir a que atributos do avatar eles se referem durante o

funcionamento dos dois jogos. Em ambos, as medidas que ficam no topo decrescem enquanto o avatar está sendo ferido por um oponente e quando elas chegam a zero (ou ao vazio) o avatar morre. Também nos dois jogos, logo abaixo da saúde, está a representação que pude inferir como uma “carga” de poder, porque ela se gasta conforme o avatar usa seus poderes artificiais.

Apesar de manterem um certo padrão de posicionamento no HUD, foram usadas modalidades de enunciação diferentes para esses atributos. Em *BioShock* a saúde e o poder são representados como cilindros cheios de líquido vermelho e azul, respectivamente. O número ao lado da ampola vermelha representa o número de kits de plasmídeos de primeiros socorros acumulados e que podem ser usados para “reabastecer” a saúde. Funcionando pela mesma lógica, o número ao lado do cilindro azul representa as ampolas de Eve acumuladas. Neste funcionamento, a saúde é como um bem acumulável até um certo limite.

Em *Deus Ex: HR* a saúde é representada por um número percentual que em condições normais, sem o ataque de inimigos, fica estabilizado em 100. Ao lado deste número há ainda uma representação visual redundante, que usa uma trilha de marcadores que também diminui na mesma proporção que a porcentagem. O poder é representado por símbolos de baterias carregadas logo abaixo.

Diferente de *BioShock*, onde os níveis de saúde e poder do avatar só se regeneram com o consumo de recursos, em *Deus Ex: HR* os níveis originais de saúde e de poder se regeneram automaticamente. Este enunciador em *Deus Ex: HR* é o que mais se aproxima (ainda que de maneira limitada) da conceituação da saúde como fenômeno de equilíbrio pela categoria *Sistema*. No entanto, a explicação do reestabelecimento da saúde pela categoria *Textos* é medicalizado e mecanizado, pois aconteceria por um sistema artificial implantado no corpo do avatar composto de um desfibrilador e de um sistema de terapia proteica de angiogênese (Fig. 19). Nesta tela, também podemos ver que no jogo a medida de porcentagem é explicitamente chamada de “saúde” (*health* em Inglês), pois está enunciado literalmente que o sistema regenera a saúde.

Figura 19 - Menu de *Deus Ex: HR* mostrando sistema regenerador de saúde do avatar.



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

5.3.1.2 Outros atributos relacionados à saúde

Conforme eu avançava nos jogos, fui percebendo que minhas habilidades como jogadora foram sendo gradativamente aprimoradas, mas os desafios do jogo também aumentavam de maneira que aprimorar o avatar também era fundamental. Além de conseguir armas mais poderosas e específicas e mais munição, eu consegui itens, comprados com a moeda do jogo, conquistados ou encontrados pelo caminho, que também aprimoravam os atributos de saúde de meu avatar.

Em *BioShock* consegui “tônicos físicos” que se propunham a tornar o avatar mais forte e poderoso. Eram vários tipos de tônicos com funcionamentos bem diferentes como por exemplo gastar menos Eve ao usar poderes; ganhar mais saúde com o uso dos kits de primeiros socorros; sugar a saúde dos oponentes; atacar oponentes com mais velocidade; entre outros mais. Em um painel como este também confirmamos que o cilindro de líquido vermelho é chamado de “saúde” no jogo, quando a descrição de um tônico que faz este cilindro ser preenchido com mais facilidade faz o avatar ganhar mais saúde (Fig. 20).

Figura 20 – Tela de inventário de “tônicos físicos” em *BioShock*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Apesar de conseguir acumular uma grande quantidade de tônicos, só me era possível manter poucos deles ativos, mas estas escolhas não foram tão difíceis porque eu encontrava vários “bancos de genes” disponíveis pelos ambientes de jogo onde eu podia administrar os tônicos acumulados. Assim, as regras do jogo permitiam que cada tônico adquirido pudesse ser posto em uso ou estocado e posteriormente administrado pelo uso do banco, cujo letreiro também relaciona a manipulação do DNA com a força física (Fig. 21).

Figura 21 - Detalhe de tela de jogo de *BioShock* com a visão do banco de genes.



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Dessa forma, na categoria *Sistemas*, as mecânicas de jogo relacionadas à saúde do avatar como fenômeno eram enunciadas na interface e me induziam a reconfigurar meu posicionamento e itinerário de jogo criando estratégias de aprimoramento do avatar conformadas por meu estilo pessoal.

O efeito dos tônicos na saúde como fenômeno é explicado na categoria *Textos* pelas alterações no DNA que proporcionam, tornando as células e tecidos do corpo tão plásticos a ponto de criarem reações quase mágicas. O símbolo do conjunto de tônicos físicos são braços musculosos, associando saúde também à força física (Fig. 22).

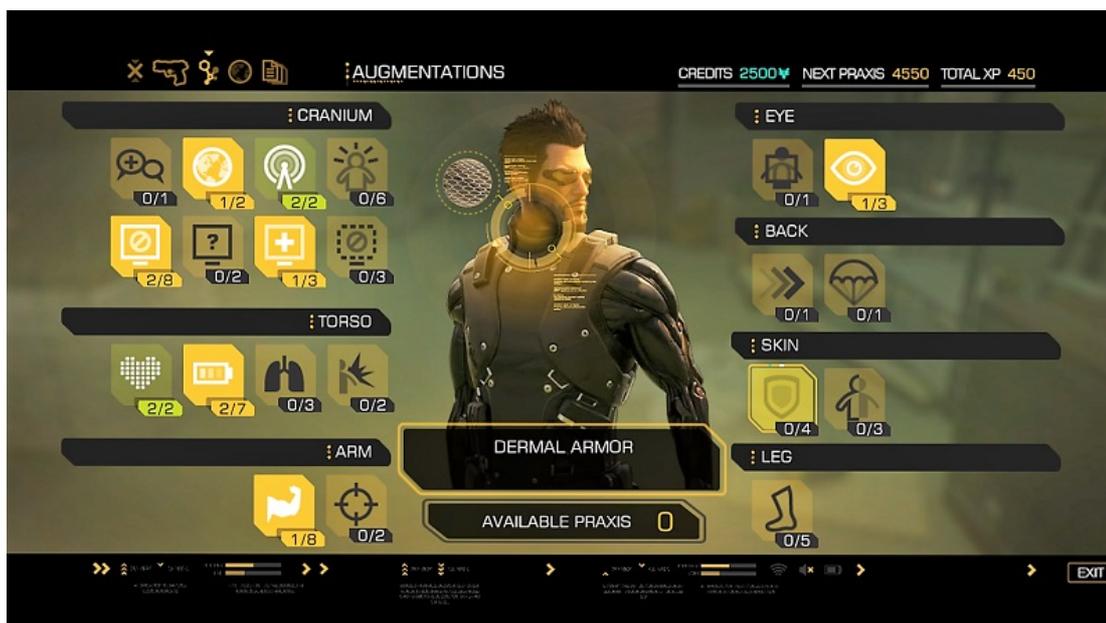
Figura 22 – Detalhe de tela de jogo de *BioShock* sinalizando que um novo tônico físico foi adquirido.



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Fazendo parte de uma história de fundo diferente, em *Deus Ex: HR* o protagonista é um ciborgue com todas as melhorias já implantadas no corpo (Fig. 23). No entanto, sua nova vida começa com as melhorias ainda não habilitadas para uso.

Figura 23 – Tela de ativação de aprimoramentos do avatar em *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

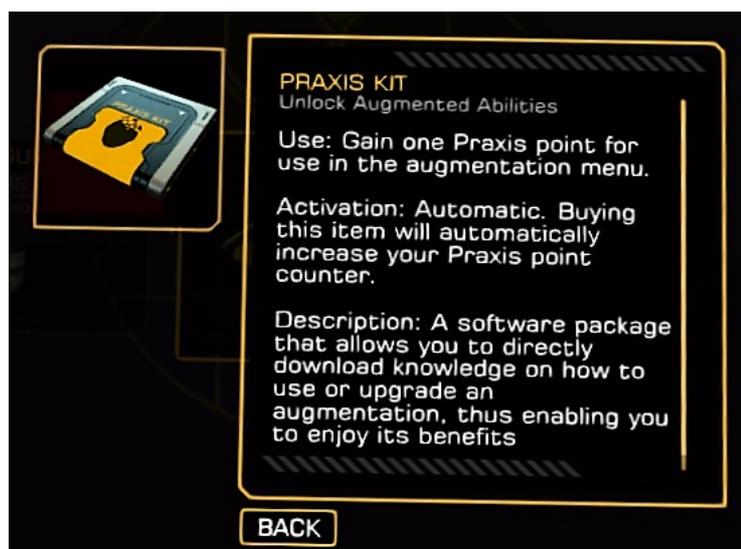
Muitos desses aprimoramentos possuem relação com a conceituação de saúde como fenômeno, como aumento da resistência ao dano, da capacidade pulmonar, do número de baterias extra para ampliar o tempo de uso de outros aprimoramentos biomecânicos. A tela de aprimoramentos me permitia inspecionar as possibilidades de aprimoramentos a serem ativados, o que me ajudou a planejar os próximos passos para a ativação, pois as regras do jogo não permitiam que eu os ativasse livremente. Para a ativação de cada item era preciso que eu acumulasse pontos de experiência que se convertiam em pontos chamados “práxis” que depois poderiam ser usados para “pagar” a ativação de aprimoramentos. Outra dificuldade imposta pelas regras do jogo é que uma vez que um aprimoramento é ativado, o ponto de práxis é gasto e a opção não pode mais ser desfeita. Isso me forçou a ter muito cuidado ao fazer tais escolhas e a tentar manter sempre um ponto de práxis guardado, para o caso de algum desafio do jogo me surpreender ao requerer o uso de um aprimoramento específico não ativado. Neste jogo também os atributos do avatar e regras do jogo relacionados à saúde influenciam meu itinerário como jogadora.

A narrativa do jogo forneceu explicações sobre esse processo quando o avatar visita uma clínica Limb pela primeira vez e tem um diálogo com uma médica, que explica que todos os aprimoramentos foram implantados no corpo durante a cirurgia, mas que era necessário um processo natural de aprendizado para que fossem ativados. Os pontos de práxis são então uma tradução nas regras do jogo na categoria de *Sistemas*, para o processo de formação do conhecimento corporal do avatar de como usar os aprimoramentos. A principal maneira de se

conseguir um ponto de práxis é acumulando 5 mil pontos de experiência, que vão sendo acumulados ao longo do jogo conforme o jogador vai completando missões. Dessa forma, está sendo feita um tipo de tradução da experiência prática própria do jogador para uma experiência virtual atribuída ao avatar, que depois se traduz em um ganho de atributos efetivos no avatar que facilitarão a jogabilidade.

Entretanto, a médica explica também que o protagonista terá acesso exclusivo a um dispositivo chamado *Praxis Kit* (Fig. 24), um conjunto de softwares que fazem um download para o cérebro de conhecimentos necessários para ativar aprimoramentos. Para o avatar, cada *Praxis Kit* fornece um ponto de práxis a ser utilizado conforme a escolha do jogador. O kit representa uma objetificação absoluta da saúde como bem a ser obtido com dinheiro.

Figura 24 – Detalhe de tela de uma loja do mundo do jogo disponibilizando um *Praxis Kit* para venda em *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

O protagonista (no caso, meu avatar) não é uma pessoa comum reabilitada para ter saúde para alcançar seus objetivos pessoais de vida. Além dos implantes terem sido feitos sem o seu consentimento, estes são usados para propósitos que estão além das suas escolhas. Este passa a ser um instrumento de propósitos com os quais não coaduna e na verdade até desconhece. O processo de se tornar um ciborgue foi um processo em que o protagonista foi arrancado à força de sua humanidade, em um momento em que sofreu a perda de uma pessoa amada. A narrativa ainda reforça esta atmosfera de perda no apartamento onde Adam Jensen mora sozinho, com um e-mail avisando que seu cachorro foi sacrificado por falta de alguém que se disponibilizasse a cuidar dele.

O estilo de vida de Adam Jensen sugere uma baixa qualidade de vida. No ambiente em que habita é sempre noite, a trilha sonora de seu apartamento solitário é triste, há sinais que ele só consome alimentos processados. No banheiro de seu apartamento o espelho estava quebrado de uma forma que me fez pensar que o protagonista teve um acesso de raiva ao ver sua imagem de ciborgue refletida no espelho. A imagem estilhaçada me remeteu também às imagens de estilhaços na capa e no menu do jogo. Ao longo da história encontrei sinais de que ele teve problemas sérios e que foi injustiçado em seu emprego anterior. Este conjunto me leva a inferir que ele tem uma vida privada vazia e depressiva. Seu nível de “saúde como bem estar” seria baixo nesses aspectos narrativos na categoria *Textos*, mas não produz reflexos no que seria a saúde deste avatar na categoria *Sistemas*.

Comparando-se com a enunciação de aspectos da vida privada do protagonista em *Deus Ex: HR*, em *BioShock*, durante as sessões de jogo há um silêncio sobre os aspectos da saúde como bem estar, parece não haver espaço na narrativa para a questão do “bem estar” do protagonista. No início da história, ainda no avião que estava prestes a cair no mar, ouvi uma única frase demonstrando que o protagonista está em busca de coisas grandiosas, para depois, ao longo de toda a história, não ter mais nenhum acesso a pistas sobre seus sentimentos ou relações sociais. Esse sentido emergiu para mim pelo fato de estar jogando também *Deus Ex: HR*, no qual aparecem indícios sobre o bem-estar do protagonista. Se não houvesse essa comparação, provavelmente não perceberia este silêncio.

5.3.1.3 A dor e a morte

Os sinais de dor no avatar foram considerados na análise de conteúdo de Brooksby (2008) como a representação da saúde mais relevante em jogos digitais, porque é aos sinais de dor que o jogador responde mais prontamente. Pude experimentar jogando, que esta é uma representação bem elaborada no design do jogo e não por acaso é o sinal que demanda maior urgência por uma ação do jogador. Além de representar dano ao avatar, está diretamente ligado à proximidade de sua morte.

Em *Deus Ex: HR* o avatar, ao ser atacado, tem sua visão alterada de maneira proporcional à redução de sua medida de saúde. Danos mais leves causam uma pequena interferência na imagem e aparecem setas vermelhas apontando na direção dos oponentes. Se o jogador não tomar uma ação para se proteger, as medidas de saúde do avatar caem rapidamente enquanto sua visão fica avermelhada, até que ele cai com um gemido e sua visão fica completamente vermelha com o HUD em pane (Fig. 25). A morte do avatar é acompanhada pela pane dos equipamentos que medem a saúde, pois, diferentemente da

prática corrente da realidade não digital de medir a ausência de sinais vitais com os contadores zerados ou reduzidos, os indicadores ficam descontrolados e exibem números aleatórios e distorcidos por interferência. A esta altura o avatar está morto e o jogo acabou.

Figura 25 - Tela de jogo de *Deus Ex: HR* com o avatar mortalmente ferido.



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Felizmente, existe a opção de se recomeçar a partir de um certo momento antes da morte e não é necessário recomeçar este jogo tão longo desde seu início. Esta volta no tempo é bastante comum e naturalizada em jogos. Sem esse recurso, jogar *Deus Ex: HR* seria inviável, pois o avatar morre rapidamente durante ataques. Tive que passar pela morte do avatar diversas vezes e a cada vez era preciso fazer uma reconfiguração da minha estratégia para aquele ponto do jogo.

Em *BioShock*, durante o ataque de um oponente, enquanto o avatar está sendo ferido ele geme sua visão é embaçada e ofuscada por flashes luminosos (Fig. 26). O “tubo de saúde” vai se esvaziando lenta e gradativamente. Quando está quase vazio, o som de fortes batidas de coração indica que o avatar está prestes a morrer e tenho que acionar rapidamente uma tecla para usar os kits de primeiros socorros.

Figura 26 - Tela de jogo de *BioShock* em momento que o avatar está sendo ferido



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Para o avatar de *BioShock*, morrer é muito mais demorado e muito mais descolado da verossimilhança com o corpo humano, pois a saúde decai vagarosamente enquanto o avatar é atacado com armas de fogo e até granadas. Ao morrer, o avatar tomba no chão enquanto um clarão branco invade toda a visão. No entanto, a morte não significa “fim de jogo” como em *Deus Ex: HR*, pois logo em seguida o avatar ressurgue dentro de uma *Vita-Chamber* mais próxima do local da morte e o jogo prossegue (Fig. 27).

Figura 27 – Uma das várias *Vita-Chambers* em *BioShock*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Não se trata de uma volta ao tempo, mas uma continuação da história explicada pela capacidade das *Vita-Chambers* de ressuscitar uma pessoa morta de maneira violenta. Como o avatar chega até o interior de uma *Vita-Chamber* depois de morto é um evento que fica sem nenhuma explicação na narrativa do jogo. Como regra no jogo, é um evento subentendido, pois é esperado nos jogos em geral que o avatar “ressuscite”, já faz parte do contrato de leitura.

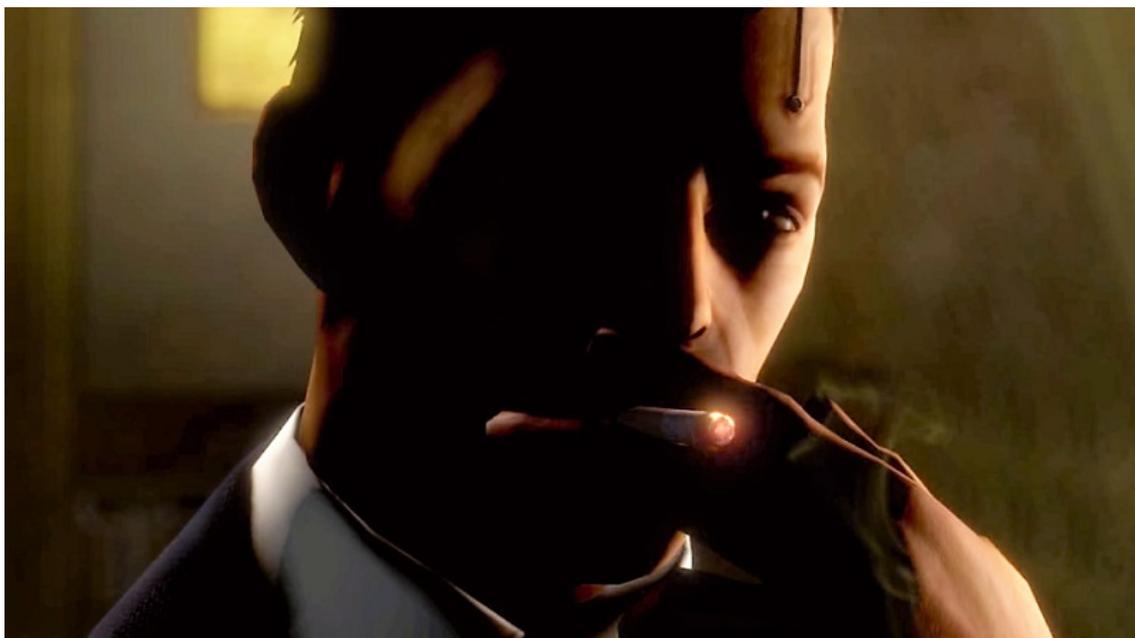
5.3.1.4 O cigarro nos jogos

As representações do cigarro e do hábito de fumar são tão presentes nos dois jogos, ao mesmo tempo que a relação do fumo com a saúde individual e coletiva continua sendo assunto relevante em nossa sociedade, que decidimos criar este tópico separado para discutir as diversas maneiras com que essas representações foram encontradas. As primeiras cenas de abertura dos dois jogos mostram personagens fumando. Em *BioShock* são as mãos do protagonista que aparecem segurando um cigarro aceso (Fig. 28), enquanto em *Deus Ex: HR* o primeiro gesto do personagem da primeira cena é acender um cigarro (Fig. 29).

Figura 28 - Tela de *cutscene* da abertura de *BioShock*.



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Figura 29 - Tela de *cutscene* da abertura de *Deus Ex: HR*

Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Em *BioShock*, o cigarro é um dos itens de consumo do avatar, espalhado pelos ambientes de maneira relativamente abundante, assim como suas propagandas (Fig. 30 e 31). Ao consumir um maço de cigarros, o avatar tem um pequeno aumento no seu volume de poder e simultaneamente uma pequena redução no seu volume de saúde, enquanto uma leve fumaça invade sua visualização. As regras do jogo indicam que o fumo prejudica a saúde propriamente dita (que é o atributo que o próprio jogo chama literalmente de saúde) mas admite que o cigarro pode ser capaz de outro tipo de benefício, que é representado no jogo como poderes sobre-humanos. Os outros personagens nunca aparecem fumando, provavelmente porque sempre aparecem lutando desesperadamente, em ações incompatíveis com um momento propício para se fumar.

Figura 30 – Detalhe de tela de jogo de *BioShock*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Figura 31 - Detalhes de captura de tela de jogo de *BioShock*, mostrando duas propagandas de cigarro



Fonte: Captura de tela de jogo da autora.

O protagonista de *Deus Ex: HR* aparece fumando no trailer de lançamento do jogo e em diversas imagens da arte conceitual que circulam na internet (Fig. 32). No entanto, embora com frequência apareçam maços de cigarro espalhados no interior do apartamento de Adam Jensen e em outros cenários do jogo, estes são somente decorativos. Não é possível consumir cigarros em jogo.

Figura 32 - Cena do trailer de *Deus Ex: HR*

Fonte: Captura de tela de trailer feita pela autora.

O que mais me chamou a atenção é que a maioria dos demais personagens do jogo aparece fumando. São pessoas conversando nas ruas, guardas em suas atividades de vigia e interlocutores do protagonista, que aparecem fumando, mas nunca bebendo ou comendo (Fig. 33). Apesar de tantos fumantes, não encontrei nenhuma fala sobre algum problema causado pelo hábito de fumar, com a exceção de um contrabandista que de vez em quando tossia. Como o avatar não fuma, a ideia de que o cigarro prejudica a saúde não aparece como parte das regras do jogo, como percebi acima em *BioShock*, mas somente na representação da tosse seca de um personagem marginalizado.

Figura 33 - Detalhe de tela de jogo de *Deus Ex: HR* com grupo de personagens fumando na entrada de um prédio



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Explorando algumas possibilidades de explicação, primeiramente percebi a presença do cigarro como parte da ambientação típica da estética dos filmes *noir*, que também influenciou o subgênero *cyberpunk* e também como parte da formação de um destinatário maior de idade, também explicitado na classificação indicativa para a comercialização. Também poderíamos pensar que, sendo a história de uma sociedade que tem acesso a tecnologias que alteram o corpo de maneira tão banalizada, as doenças causadas por hábitos como esse já estariam sob controle. Embora haja um artigo afirmando que jogos digitais são parte importante de estratégias da indústria do cigarro na busca pela formação de mercado consumidor adolescente (BARRIENTOS-GUTIÉRREZ *et al.*, 2012), esta análise não apresenta evidências para este tipo de afirmação, que precisaria de outro tipo de estudo.

5.3.2 Saúde como medida

Nos dois jogos as medidas de saúde eram individuais e atribuídas ao avatar. Como atributos do avatar já introduzidos no tópico anterior como fazendo parte do HUD, na figura 34, podemos ver em detalhes os dois exemplos de representação da saúde do avatar em forma de gráficos que eu devia constantemente ler e administrar, chegando também a interferir nas minhas escolhas e estratégias de jogo. O elemento superior é o status da saúde do avatar, que morre quando esta se esgota (ou cai a zero), e o inferior é o status de poderes especiais, sem os quais os desafios do jogo ficam mais difíceis ou até impossíveis. A essas duas mensagens

do sistema do jogo combinadas, atribuo a representação da perspectiva da saúde como medida.

Figura 34 – Detalhe de tela de *BioShock* à esquerda e *Deus Ex: HR* à direita com suas medidas iniciais ainda não aprimoras de saúde



Fonte: Capturas de tela de jogo feitas pela autora.

O que os jogos estão medindo é realmente a quantidade de saúde nestes gráficos e não a carga de doença, por exemplo, apesar de ser uma medida positiva de saúde, pois mede a saúde em si e não a presença ou ausência de doenças. Estas medidas não encontram paralelo no nosso referencial teórico de medida de saúde a partir de sua conceituação positiva, pois não leva em conta fatores como percepção da própria saúde ou bem estar social do protagonista. São medidas atribuídas à saúde, porém desenvolvidas a partir de necessidades de design de jogabilidade próprias do universo dos jogos que usam avatares e descolados da relação usual de seres humanos e sociedades com sua saúde.

Em *BioShock*, as medidas de saúde e poder são semelhantes às conhecidas nos jogos com temas de fantasia: uma barra vermelha representando a medida de saúde e outra azul representando a de poder mágico (ou “mana”). Como faz parte de uma história de ficção científica, sua administração é “cientificamente” explicada pelo uso de substâncias capazes de alterar o DNA e agir de maneira radical sobre o organismo e não por mágica. Mas as duas barras se parecem com tubos de vidro cheios de líquido. Ao reduzirem-se seus conteúdos, deixam a imagem de um frasco de vidro esvaziado. Por isso, a barra vermelha parece ser o volume de sangue e a barra azul o volume de *Eve* injetado.

Em *Deus Ex: HR*, o nível de saúde é numericamente quantificado como uma porcentagem e por uma representação gráfica de uma trilha de 10 triângulos. A medida de poder dá lugar a representação de baterias que alimentariam dispositivos tecnológicos especiais implantados no corpo do personagem. Em vez de parecer algo acumulado que se

gasta, a saúde parece ser um atributo que está sendo medido pelo computador para que o jogador (e o avatar) saiba quando está prestes a morrer e precisa tomar uma decisão rápida.

5.3.2.1 Ampliação da saúde dos avatares

Nos dois jogos tive a oportunidade de fazer ampliações da saúde e do poder dos avatares. Em *BioShock*, tônicos podem ser obtidos nas máquinas *Gatherer's Garden*, com pagamento em Adam, reforçando uma produção de sentidos de saúde como mercadoria. Parte desses tônicos são chamados “tônicos físicos”, que podem ser usados para aumentar o comprimento dos “tubos” de saúde e poder, entre outras funções, como aumentar a resistência ao dano. Com os tônicos também posso tornar maior o efeito de insumos que aumentam a saúde ou o poder e passar a gastar menos o nível de poder ao utilizá-lo. Ou seja, com o uso dos tônicos, obtenho níveis maiores e mais estáveis de saúde.

À esquerda da barra vermelha está um número acompanhado de uma cruz (Fig. 35), como a cruz vermelha, que simboliza produtos e serviços de saúde. O número equivale aos kits de primeiros socorros comprados ou recolhidos pelo caminho, que podem ser acumulados até um máximo de 9: o máximo que o avatar consegue carregar. Acionando uma tecla, eu preencho uma certa parte do tubo de saúde e gasto um de meus kits. A barra de poder tem um funcionamento similar: o número está acompanhado de um desenho de uma ampola e representa as ampolas de *Eve* que acumulei.

Figura 35 – Detalhe de tela de jogo de *BioShock* à esquerda e de *Deus Ex: HR* à direita mostrando as representações de seus níveis de saúde e poder ampliados até seus níveis máximos.



Fonte: Capturas de tela de jogo feitas pela autora.

Na forma de representações um pouco diferentes, através do consumo de certos produtos em *Deus Ex: HR*, o nível de saúde pode ser elevado de 100 até no máximo 200, e o número de baterias pode crescer de duas para cinco (Fig. 35). No entanto, a regeneração

automática não restabelece a saúde e o poder além da configuração básica de 100 de saúde mais duas baterias, confirmando que o número é uma porcentagem de saúde. Os níveis só se restabelecem até um padrão que faz parte da natureza do avatar, fazendo com que os produtos que ampliam a saúde sejam consumidos de maneira mais cuidadosa.

A representação do poder do avatar é feita por desenhos de baterias alinhadas em fila, que têm suas cargas sequencialmente esvaziadas conforme são ativados os poderes sobre-humanos proporcionados pelas próteses. Assim, caminhar ou correr não consome essas baterias, mas derrubar paredes, matar oponentes com as próprias mãos e usar o sistema de camuflagem as consome rapidamente. As duas baterias originais de recarregam sozinhas, mas as baterias extra adquiridas com pontos de práxis requerem o consumo de alimentos energéticos especiais.

Esses enunciadores das medidas de saúde do avatar representam importantes características do *design* de jogo, onde se revela com força a presença da metáfora do corpo como uma máquina. Como em *BioShock* a história é uma realidade alternativa passada no ano de 1960, a representação é de uma máquina analógica, com tanques que se esvaziam e são preenchidos, peças metálicas e engrenagens. Passado em um futuro próximo, em *Deus Ex: HR* as precisas medições digitais que hoje já são usadas em máquinas, passaram a ser capazes de fornecer resultados numéricos exatos e simultâneos sobre a saúde.

Nos dois jogos, essas medidas analisadas são medidas de quantidade de saúde, e não de qualidade. É como se uma medida de saúde no seu nível máximo fosse equivalente a um tanque cheio de combustível. Uma máquina não apresenta um melhor desempenho por estar com tanque cheio, ela trabalha consumindo combustível até que o mesmo se esgote. Da mesma forma, os avatares não se comportam com mais vitalidade quando estão com suas medidas no máximo, nem perdem desempenho quando estão com medidas medianas. Quando o total de saúde se esgota, é o momento da morte do avatar, que acontece sem passar por uma fase intermediária de menor capacidade para cumprir suas funções.

As medidas também não levam em consideração um possível nível de saúde mental, ou algo como uma medida de satisfação. Elas parecem se limitar à ideia de potência física. Assim, jogando com esses avatares, é como se eles fossem veículos para meu percurso. Eles eram a parte física que habita o mundo do jogo, com seu nível de saúde limitado a capacidades físicas. Eu, quando jogava, era como se fosse a mente que funciona separada do corpo do avatar. Era eu quem sentia medo, me frustrava, hesitava, quase desistia, ou me sentia recompensada e animada para prosseguir.

5.3.3 Saúde como metáfora

Como os enunciadores analisados da saúde como fenômeno e medida puderam adiantar, a metáfora mecanicista predomina nos dois jogos. O avatar é uma espécie de veículo e as representações relacionadas à sua saúde parecem medidas analógicas de tanques de combustível e peças a administrar em *BioShock*, enquanto em *Deus Ex: HR* as medidas são digitais. Neste, apesar da aparente ideia de equilíbrio presente na capacidade de regeneração automática das medidas de saúde e poder, a aproximação com o funcionamento de uma máquina é afirmada nas explicações sobre o funcionamento artificial desta regeneração. Essas medidas, além de não serem verossímeis, são incompatíveis com a saúde de um ser humano e atendem às lógicas próprias do funcionamento do avatar e dinâmicas para a boa jogabilidade.

Deus Ex: HR é o jogo em que esta metáfora é usada mais explicitamente e de forma intencional, como apontado pelo diretor de arte Jonathan Jacques-Bellête, usando elementos inspirados no Renascimento Italiano por este ser o período historicamente identificado como o momento que a humanidade começa a construir uma imagem do corpo como máquina, ou, segundo as palavras do diretor, porque foi na Renascença que a humanidade “começou a entender a máquina – a máquina humana – e como ela funciona” (JACQUES-BELLÊTE, 2011, tradução nossa).

5.3.3.1 A metáfora mecanicista na ambientação

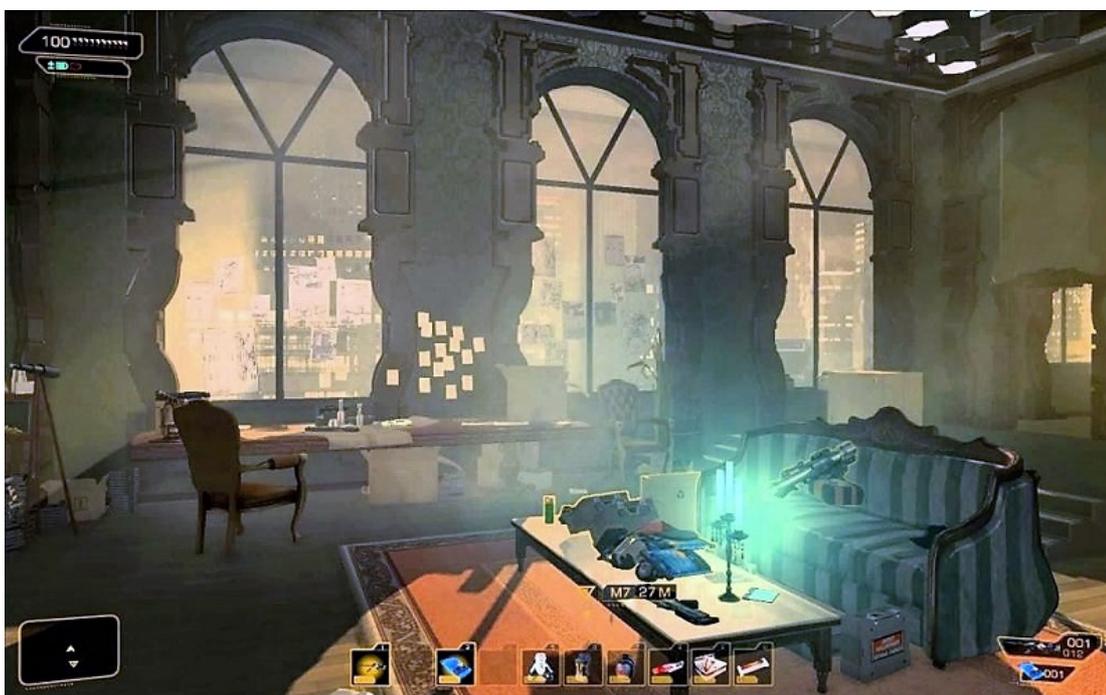
Em *Deus Ex: HR*, os personagens que possuem interesses nos aprimoramentos artificiais, ou de alguma maneira apoiam o seu uso, em geral se vestem e possuem suas moradias decoradas em estilo inspirado na Renascença italiana (Fig. 36 e 37). Este estilo também pareceu ter relação com a classe social dos personagens, pois os grupos que ostentavam aprimoramentos e eram vistos como marginalizados não usavam tal estilo.

Figura 36 – Exemplo de personagem com roupa com características inspiradas no Renascimento à esquerda, em *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Figura 37 - Tela de jogo de *Deus Ex: HR* no interior do apartamento de Adam Jensen



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

No escritório de David Sarif está uma pintura muito semelhante à “A Lição de Anatomia do Dr. Tulp”, pintada por Rembrandt em 1632, mas na verdade é uma cena do trailer do jogo inspirada na mesma pintura (Fig. 38). Uma pequena reprodução da mesma imagem também foi encontrada em residências mais populares (Fig. 39). Essa pintura ilustra

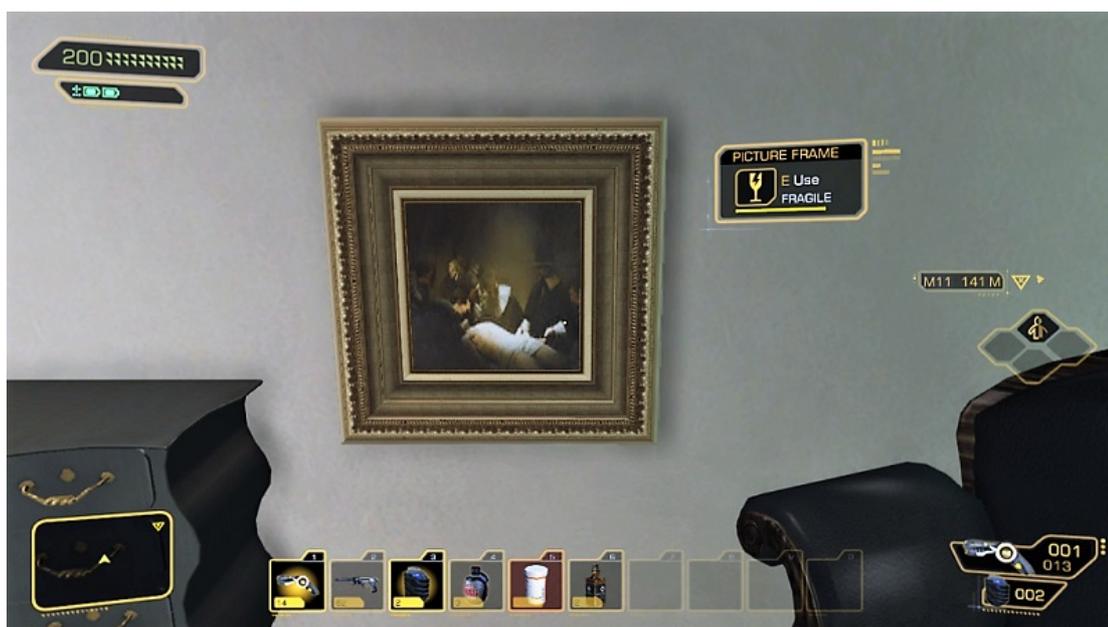
um estado em que a medicina se volta para o corpo morto e dividido em partes classificáveis, se afastando da visão holística do funcionamento da vida e assumindo com força a visão mecanicista própria da racionalidade científica moderna (LUZ, 1988).

Figura 38 - Detalhe de tela de jogo de *Deus Ex: HR* no escritório de David Sarif.



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Figura 39 - Tela de jogo de *Deus Ex: HR* no interior de uma residência.



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Outra marca dessa relação direta entre estilo e um “culto” à biomedicina mecanicista foi encontrada pelo uso decorativo de uma reprodução de uma gravura retratando Cláudio Galeno (Fig. 40). Este médico e filósofo romano de origem grega do século II é considerado um precursor da anatomia médica através da prática da vivissecção e experimentação com animais e cujas teorias só teriam sido aprimoradas mais de um milênio depois, no período do Renascimento (SINGER, 1956). Apesar de não ser uma personalidade que viveu nesse período, Cláudio Galeno é uma figura importante da cadeia intertextual da Renascença, que pode ser vista como um período em que o imaginário social se voltava para a arte dos grandes mestres da antiguidade clássica em um movimento para reviver o glorioso passado e inaugurar uma nova era (GOMBRICH, 1999).

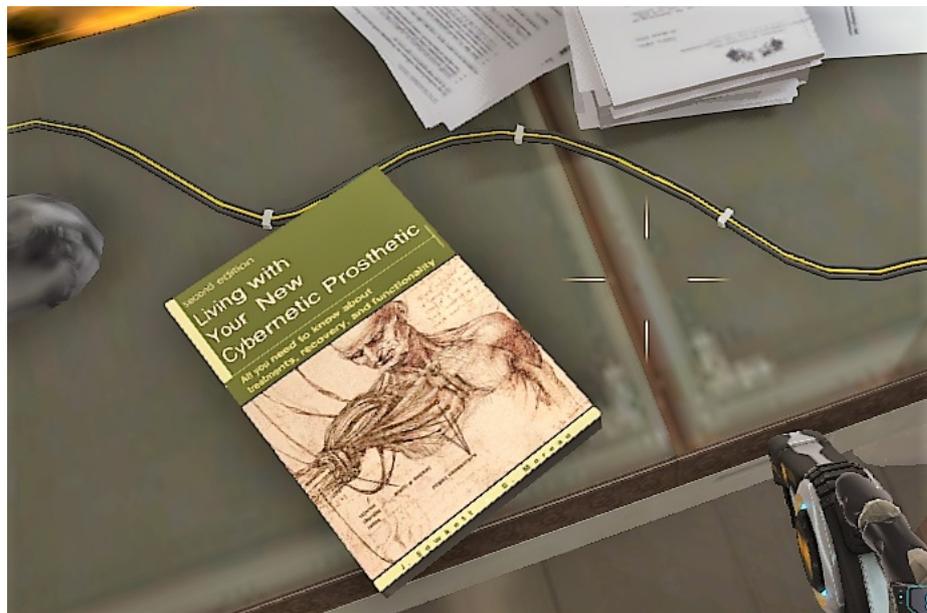
Figura 40 - Tela de jogo de *Deus Ex: HR* no interior de uma residência.



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Um dos mais célebres representantes da arte renascentista e também dos desenhos da anatomia humana, Leonardo da Vinci é representado pelo uso de um de seus desenhos em uma capa de livro aparentemente voltado a pessoas recentemente “aprimoradas”, com o título “Vivendo com sua nova prótese cibernética” (Fig. 41, tradução nossa).

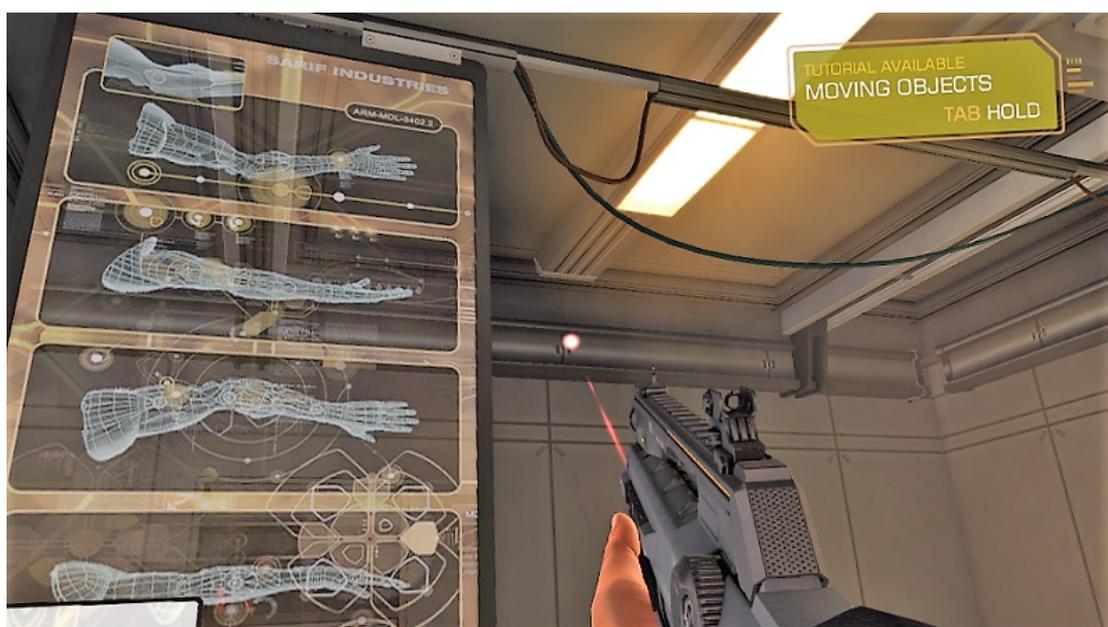
Figura 41 - Detalhe de tela de jogo de *Deus Ex: HR* no interior do apartamento de Adam Jensen



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Algumas outras referências visuais não tão diretas me remeteram a outras ilustrações de Leonardo da Vinci, como os desenhos de próteses expostos nos laboratórios das indústrias Sarif (Fig. 42).

Figura 42 – Tela de jogo em laboratório de *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

BioShock não remete à metáfora mecanicista de maneira tão direta, mas também traz muitos elementos que podemos relacionar com a ideologia da racionalidade científica

moderna. Na entrada da cidade, me deparei com um primeiro monumento celebrando o antropocentrismo, com a mensagem “Sem deuses ou reis: somente o homem” (Fig. 43). O enunciador ameaça: usa vermelho na faixa enquanto o busto tem uma expressão agressiva, é monumental e “encara” o avatar de cima para baixo.

Figura 43 – Tela de jogo de *BioShock* na entrada para a cidade de *Rapture*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

O individualismo que faz parte do antropocentrismo aqui ganha outras definições ideológicas relativas ao sistema de ideias chamado Objetivismo. Filosoficamente, o objetivismo está relacionado à conquista da felicidade como maior valor moral. Politicamente, apoia a meritocracia, o capitalismo e o ideal de livre mercado (THOMAS, 2010). Na história do jogo, são esses ideais que teriam conduzido o funcionamento da cidade de *Rapture* a um sistema que despreza os direitos humanos, caracterizando o jogo como um material de oposição ao Objetivismo, afirmando que este sistema de valores conduz à distopia.

Em *BioShock*, a monumentalidade da ambientação nos cenários onde são feitos procedimentos médicos me remete não ao triunfo do homem sobre a natureza, mas ao esmagamento do ser humano pela máquina (Fig. 44).

Figura 44 – Tela de jogo em um ambiente para alterações no corpo em *BioShock*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Em *Deus Ex: HR*, em determinado momento, o protagonista se submete a uma troca de bioship, que ocorre em um ambiente também monumental. Apesar de poderoso quando em ação, Adam Jensen parece frágil perante os braços mecânicos que fazem cirurgias, semelhantes aos robôs de montagem de carros da indústria automotiva (Fig. 45).

Figura 45 – Tela de *cutscene* durante cirurgia em uma clínica LIMB



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

5.3.3.2 A metáfora mecanicista no avatar

Em *BioShock*, a metáfora mecanicista aplicada ao avatar aparece mais explicitamente nas interfaces de administração dos seus atributos, que são representadas por painéis de aspecto pesado, sólido e metálico. Alguns exibem engrenagens e todos são analógicos (Fig. 46 e 47). Os atributos do avatar funcionam como peças que são ativadas e desativadas ao serem encaixadas ou removidas de seus lugares.

Figura 46 – Tela de inventário de armas e poderes em *BioShock*.



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

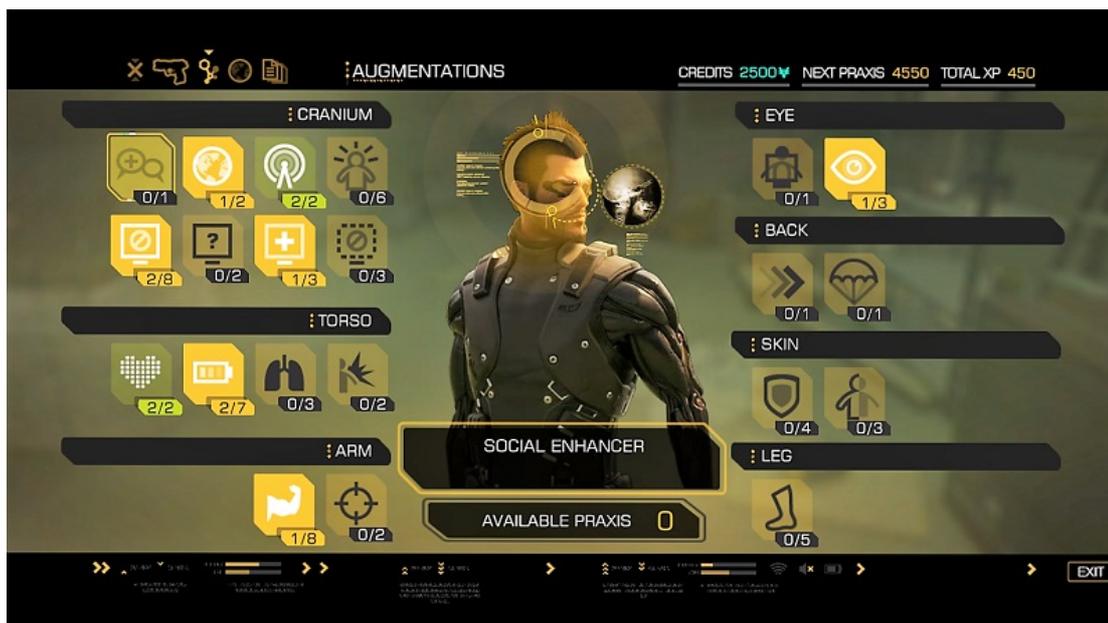
Figura 47 - Tela de inventário de plasmídeos em *BioShock*.



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Em *Deus Ex: HR* o inventário de atributos do avatar lembra um monitor digital e a cada item selecionado mostra a imagem do protagonista e o lugar em sua anatomia onde está instalado o aprimoramento (Fig. 48). A ilustração também é complementada por uma pequena imagem de raios-X. Aqui mais explicitamente o enunciador separa o corpo em partes e ilustra com a técnica de diagnóstico por imagens mais conhecida pelo destinatário.

Figura 48 – Tela de aprimoramentos do avatar em *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

A trilha sonora desta tela é o som de batidas do coração, que me parece a representação do corpo vivo que mais se aproxima da metáfora mecanicista.

5.3.3.3 Separação entre mente e corpo

Já pude inferir uma ideia de separação entre mente e corpo, própria da metáfora mecanicista, nas medidas de saúde, que funcionam descoladas do conceito de bem estar. Em *Deus Ex: HR*, em um diálogo do protagonista com William Taggart, este separa corpo e mente ao afirmar que “A carne pode ser curada, mas a mente não é sempre tão resiliente” (Tradução nossa)³⁹. Em outra ocasião, um personagem espião com sua cabeça conectada em um computador por cabos comete suicídio ao ser interceptado por Adam Jensen, mais tarde o protagonista descobre que o espião estava sendo usado como se fosse um *proxy* de internet e que seu suposto suicídio foi feito por um hacker à distância. O corpo é capaz de responder a comandos externos à mente que o “habita”.

³⁹ *The flesh may heal, but the mind is not always so resilient.*

Na história de *BioShock*, há outro tipo de explicação para esta separação. Neste jogo, a manipulação do DNA aparece como chave para todas as coisas, tanto físicas quanto psíquicas. Na história, com o uso de plasmídeos, pode-se programar a mente como se esta fosse um computador, criando falsas memórias do passado e, principalmente, condicionamentos subconscientes. Este funcionamento extrapola a narrativa e envolve também as regras do jogo, quando descobri que certas ações que tomei jogando eram obrigatórias porque na narrativa correspondiam ao protagonista obedecendo aos comandos inconscientes ativados pelo personagem Atlas pelo uso da expressão “Você poderia por gentileza...” (Tradução nossa)⁴⁰, que havia sido programado anteriormente na mente do protagonista. A descoberta sobre este condicionamento mental do protagonista acontece durante uma *cutscene* bastante marcante, quando finalmente cheguei até o esconderijo do fundador da cidade de Rapture com a missão de matá-lo. Este demonstra o condicionamento dando ordens ao protagonista, que obedece a todas. Com a visão da cena toda em primeira pessoa, aquele foi o momento em que percebi o corpo de Jack separado de sua mente, obedecendo a comandos como se fosse uma máquina, enquanto eu estava privada de controlá-lo. Aqui, a subversão entre mente e corpo é reforçada pela separação entre jogador e avatar.

Em *Deus Ex: HR*, uma missão paralela ilustra a dualidade corpo-mente com diálogos do protagonista com dois personagens que possuem informações importantes sobre seu passado. O primeiro deles é um investigador que acabara de ser baleado. Ele implora somente por morfina e diz que não consegue sentir suas pernas porque a bala provavelmente atingiu sua coluna e o deixará paraplégico. Este personagem em seguida começa a explicar seu asco pelo uso de aprimoramentos e afirma que prefere morrer a se tornar um “monstro” como Adam Jensen. Neste momento, controlo as respostas do protagonista para que o mesmo convença o investigador a aceitar os implantes para salvar sua vida. Mais adiante encontrei uma outra personagem importante, uma ex enfermeira idosa que está com problemas com sua memória recente e tem seu discernimento confuso, aparentemente com mal de Alzheimer. Neste diálogo não havia a possibilidade de curar a personagem ou melhorar sua condição por meio de nenhum tipo de aprimoramento. O corpo já tem seu funcionamento desvendado pela comparação com uma máquina, enquanto a mente fica separada.

Os dois jogos atribuem sentimentos de empatia ao uso de feromônios. Em *BioShock*, em uma das últimas missões do jogo tive que recolher frascos de feromônios para atrair *Little Sisters*. Em *Deus Ex: HR*, um aprimoramento que usei muito foi o CASIE (*Computer Assisted*

⁴⁰ *Would you kindly...*

Social Interaction Enhancer, em Português “Potencializador de Interação Social Assistido por Computador”), um equipamento implantado na cabeça do protagonista que facilita a empatia ou a persuasão durante diálogos fornecendo informações sobre o perfil psicológico do interlocutor e liberando feromônios para potencializar a persuasão. Este equipamento não fazia parte somente da narrativa, mas também funcionava como um item importante para a jogabilidade.

5.3.4 Saúde como valor

5.3.4.1 Saúde como valor monetário

Na história de *BioShock*, a relação mais explícita do Objetivismo na saúde que observei jogando foram mensagens oficiais que eram enfáticas ao afirmar que os parasitas pediam por saúde grátis. Em uma de duas gravações de diário, Andrew Ryan é contundente ao afirmar que “Na superfície, o parasita espera que o médico o cure de graça, que o fazendeiro o alimente por caridade. Ele é semelhante ao perverso, que perambula pelas ruas procurando uma vítima para violentar em sua diversão grotesca” (Tradução nossa)⁴¹. Fica claro que nada nessa cidade é gratuito quando descobrei mais adiante que até mesmo o ar que se respira em seus compartimentos subaquáticos é comercializado, devendo ser merecido e conquistado por esforço próprio. Fazendo o jogador vivenciar um pouco do caos e presenciar as tragédias que fazem parte do cotidiano desta cidade, posso inferir que o sujeito da enunciação pretende mostrar para o jogador que esses ideais não podem levar a uma organização social “saudável”.

A trilha sonora nesse ponto é irônica, tocando uma música em que a letra diz que “as melhores coisas da vida são gratuitas”⁴². Entretanto, toda a trilha sonora do jogo parece irônica. Enquanto percorro uma ambientação de terror, ouço músicas populares de temas felizes e românticos, eles ampliam minha sensação de estranheza e deixam pistas de um passado mais feliz e otimista para as pessoas que chegavam em busca de oportunidades.

Por mais extremos que sejam os efeitos dos plasmídeos que conferem poderes especiais, tanto no sentido da potência quanto dos efeitos colaterais, eles são livremente comercializados em vários pontos da cidade em máquinas que se assemelham às nossas máquinas de compra de refrigerantes. Cada plasmídeo de poderes especiais ainda é acompanhado por um material promocional mostrando seus efeitos com um cartum que

⁴¹ *On the surface, the Parasite expects the doctor to heal them for free, the farmer to feed them out of charity. How little they differ from the pervert, who prowls the streets, looking for a victim he can ravish for his grotesque amusement.*

⁴² Música “The Best Things in Life are Free” do grupo The Ink Spots

mostra efeitos mortíferos de maneira infantilizada, em uma modalidade de enunciação de propagandas antigas (Fig. 49).

Figura 49 – Detalhe de tela com material promocional de plasmídeo



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

O único serviço de saúde encontrado na ambientação de *Deus Ex: HR* foi a rede multinacional de clínicas LIMB (membro, em Português), sigla para “liberty in mind and body” (liberdade em mente e corpo). Essas clínicas são padronizadas e possuem propagandas direcionadas às pessoas como consumidores individuais, com mensagens como “Defina você mesmo”, ou “Adquira aprimoramentos agora” com o texto quase oculto “pague mais tarde”, do serviço de crédito (Fig. 50).

Figura 50 – Detalhes do interior de uma clínica LIMB em *Deus Ex: HR*



Fonte: Capturas de tela de jogo feitas pela autora.

5.3.4.2 Tônicos e práxis

O constante consumo e administração de produtos para o ganho de saúde e poder em ambos os jogos me mantiveram em contato constante com a perspectiva da conceituação de saúde como valor, “na forma de procedimentos, serviços e atos regulados e legitimados, indevidamente apropriados como mercadoria” (ALMEIDA FILHO, 2011, p. 27). Aprimorar a saúde do avatar requer o uso de certos recursos especiais nos jogos, relacionados ao nível de saúde em si e também aos níveis de poder e de resistência ao dano. Eles são “comprados” através de outros insumos, relativamente difíceis de conseguir, se comparados à moeda do jogo, e também encontrados (de maneira escassa) pelo ambiente virtual.

Em *BioShock*, o insumo que funciona como moeda da troca é o *Adam*. Na narrativa, o *Adam* é um líquido poderoso e viciante, enquanto nas mecânicas de jogo funciona como uma segunda moeda, mais valiosa e difícil de conseguir. O *Adam* só pode ser adquirido com a captura de *Little Sisters* ou recebido em forma de recompensa a cada três *Little Sisters* salvas. Elas não são numerosas e antes de capturá-las é preciso matar um *Big Daddy*, um oponente muito mais poderoso que os *Splicers*. O *Adam* obtido pode ser trocado nas máquinas de auto atendimento “Gatherer’s Garden” por “tônicos físicos”, que aprimoram os atributos de saúde do avatar (Fig. 51).

Figura 51 – Catálogo de produtos a serem obtidos usando o *Adam* como moeda em *BioShock*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

O efeito dos tônicos na saúde como fenômeno é explicado pelas alterações no DNA que proporcionam, tornando as células e tecidos do corpo tão plásticos a ponto de criarem reações quase mágicas.

Em *Deus Ex:HR*, o aumento da saúde como fenômeno do avatar está relacionada à ativação de funções de seus aprimoramentos, que gastam “pontos de *praxis*”. A maioria desses pontos são obtidos a cada 5 mil pontos de experiência do avatar e uma pequena quantidade pode ser obtida com a compra de kits de *praxis* em clínicas pelo valor de 5 mil créditos da moeda do jogo, em estoques bastante limitados. Esses kits são cartuchos de softwares que substituem o exercício de experiência do avatar, e cada um fornece somente um ponto de *praxis*, sendo estes kits o produto mais caro do jogo.

5.3.4.3 Produtos adquiridos para a saúde

Além de produtos para aumentar as potencialidades relacionadas à saúde do avatar, nos dois jogos outros produtos eram consumidos para constantemente “preencher” tais potencialidades. Durante as sessões, esses insumos para a saúde eram conseguidos de duas maneiras diferentes: coletando pelo ambiente virtual (inspecionando lixeiras, armários, cofres, bolsos de oponentes mortos ou desmaiados etc) e comprando em pontos específicos usando a moeda do jogo. Tais insumos são usados tanto nos atributos de saúde quanto nos atributos de poder.

Em *BioShock*, os kits de primeiros socorros são os principais abastecedores do tubo de saúde, podendo ser acumuladas até nove unidades, formando uma reserva segura de saúde. Outros produtos podem preencher este tubo até seu limite máximo, mas sem criar uma reserva acumulada. Esses são representados por bandagens que preenchem uma parte mediana do tubo e por alimentos e bebidas alcoólicas que acrescentam uma pequena parte (batata frita, bolo recheado, chocolate, vinho, uísque e vodca). Leva a crer que os alimentos energéticos são os responsáveis por ajudar a manter a saúde. O chocolate acrescenta conteúdo aos tubos de saúde e de poder simultaneamente, enquanto as bebidas alcoólicas drenam poder ao serem consumidas. Enquanto isso, de maneira similar, as ampolas de Eve preenchem e se acumulam no tubo de poder e os produtos que a preenchem de maneira complementar são chocolate, café e cigarro, sendo que o cigarro drena saúde. Produziu em mim um efeito de sentido de que esses produtos não são consumidos para satisfazer necessidades básicas, mas sim para produzir uma reação especial.

As regras de *Deus Ex: HR* mostram diferenças com as representações de produtos. O cigarro, apesar de ser muito presente no jogo, não é consumido pelo avatar. O café também

não pode ser consumido e as bebidas que o avatar consome são todas alcoólicas e acrescentam uma maior margem de saúde ao avatar, extrapolando os 100%. Quanto maior o teor alcoólico da bebida, maior a porcentagem de saúde acrescentada (10% para cerveja e 50% para uísque) e seu efeito colateral é somente a visão embaçada, que também é mais intenso e duradouro com o aumento da gradação alcoólica. Medicamentos também atuam no nível de saúde, com o analgésico acrescentando 25% e o *HypoStim*, um estimulante injetável, acrescentando 50%. Para qualquer produto a porcentagem de saúde só pode ser aumentada até 200%, e todos podem ser acumulados no inventário do avatar, obedecendo o limite de espaço disponível.

O único alimento que o avatar consome tem a finalidade de recarregar suas baterias e é o *CyberBoost ProEnergy*, um composto artificial de proteínas e carboidratos inspirado em suplementos alimentares popularmente usados por atletas.

Ao contrário dos tônicos e das habilitações de aprimoramentos, esses produtos para a saúde parecem conectar os avatares às suas características de personagem humano, que tem necessidades básicas e precisa investir em cuidado para atender essas necessidades. Entretanto, ao mesmo tempo a maneira com que o efeito dos produtos é contabilizado aproxima o avatar da metáfora do corpo como uma máquina, a ser abastecida com combustíveis e aditivos.

Nos dois jogos somente as bebidas alcoólicas (com exceção do café para *BioShock*) estão disponíveis para serem bebidas pelo avatar. Junto com a grande presença do cigarro, é mais uma característica que os torna necessariamente voltados para um público adulto. Outra observação importante é que não há representações de alimentos frescos, todas as representações são de alimentos que fazem parte do conjunto de industrializados ultraprocessados.

5.3.4.4 Matar ou deixar viver: efeitos da desumanização

As diferenças que senti a respeito da minha relação com os personagens que encontrei pelos caminhos dos jogos me fez pensar em questões sobre a visão do Outro e a relação do acesso à comunicação e informação, e à participação cidadã, no acesso à saúde, em uma reflexão da saúde como valor social.

Em *BioShock*, a primeira cena na cidade de *Rapture* que presencio é de uma mulher assustadora matando um homem de maneira extremamente violenta, sem uma motivação aparentemente maior do que o fato do mesmo ter cruzado seu caminho. É esse nível de hostilidade que fui encontrando em quase todos os personagens dos quais me aproximei e por

todos os ambientes. Todos eram *splicers*: cidadãos da cidade alterados pelo uso do *Adam*, com corpos fortes e ágeis, mas rostos deformados e mentes completamente enlouquecidas. Estavam a todo tempo gritando furiosamente e reagiam à minha presença atacando desesperadamente. Minha reação era sempre matá-los o mais rápido possível, pois não havia outra opção. Meu único contato com pensamentos de pessoas aparentemente saudáveis era através de um rádio, pelo qual recebia transmissões do personagem que me guiava e pelos registros de diários em áudio de pessoas que em sua maioria já estavam mortas. Para mim, os *splicers* eram como os zumbis: criaturas que um dia foram pessoas comuns, mas que agora são somente monstros ameaçadores, frutos de uma intoxicação irreversível.

Em *Deus Ex: HR*, eu podia me comunicar com todos os personagens que encontrava pelo caminho. Alguns me proporcionavam longos diálogos que faziam parte de missões do jogo e outros apenas respondiam meu contato com uma ou duas frases casuais. Quando eu invadia ambientes hostis, sempre preferia fazer todo o percurso me escondendo, evitando o conflito armado. Quando o conflito era inevitável, minha preferência era pelos ataques não letais, que eram mais discretos. Os inimigos no jogo eram na maioria das vezes representados como pessoas normais, que conversam trocando opiniões sobre as atualidades da história do jogo, ou parecem cansados e entediados em suas tarefas de vigia. A exceção ocorreu na última fase do jogo, quando grande quantidade de pessoas foi atacada por um sinal através de seus biochips, que as enlouquecia intensamente. Nesse ambiente, o comportamento desses personagens lembrava um pouco o dos *splicers* de *BioShock* e matá-los parecia uma coisa mais natural e justificada para mim.

Esta tensão entre matar ou deixar viver e fazer viver ou deixar morrer faz parte da produção de sentidos a partir das regras e mecânicas dos jogos. Em *Deus Ex: HR*, finalizar o jogo sem matar personagens é uma opção de conquista a ser alcançada, que confere o troféu de “Pacifista”. Entre as mecânicas, ataques não letais são vantajosos por serem mais silenciosos e não chamarem a atenção de outros inimigos.

As regras de *BioShock* mostram uma maneira mais dramática de abordar essa questão. Ao capturar uma *Little Sister*, o jogador tem a escolha de salvá-la, transformando-a em uma criança normal, ou simplesmente coletar seu Adam, em um processo ao qual ela não sobrevive (Fig. 52).

Figura 52 – Tela de jogo de *BioShock* em momento em que o jogador pode escolher retirar o Adam de uma *Little Sister* (*harvest*) ou salvá-la (*rescue*)



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Salvar as *Little Sisters* a princípio rende somente metade do Adam, mas a cada três delas salvas, a protetora das meninas envia uma quantidade de Adam como recompensa pela bondade do jogador, o que praticamente compensa a desvantagem inicial. Ao jogar, não pude suportar a ideia de matar meninas indefesas e completei o jogo salvando todas. Joguei novamente parte do jogo decidida a matar todas elas para perceber as novas consequências nas mecânicas, mas a partir de certo ponto do jogo, a protetora das meninas faz um último apelo pela bondade que me pareceu irresistível: ela me recebeu em seu lar, onde se esconde com outras meninas salvas. Enquanto eu somente matava as meninas, só tinha contato com a aparência monstruosa que elas possuíam. Depois de ver várias meninas sãs juntas, me senti moralmente obrigada a passar a salvar as próximas *Little Sisters* que capturei. Optar por matar uma menina proporciona uma vantagem prática imediata, mas também confere uma penalização moral: a protetora das meninas envia uma mensagem pelo rádio recriminando o ato covarde contra uma criança indefesa.

Há mais um indício importante de que há um conflito moral em torno do assassinato das *Little Sisters* no próprio jogo. Quando eu salvava uma menina, ela se transformava magicamente em uma criança saudável, agradecia com devoção e depois fugia correndo para seu esconderijo. Quando decidia matar uma delas, depois o corpo simplesmente não aparecia. Enquanto o corpo de qualquer outro personagem adulto permanecia no chão depois de morto, sobre o corpo morto de uma menininha foi aplicado o silêncio local, ele foi censurado.

5.3.4.5 As iniquidades

Em *BioShock* na narrativa a cidade está arruinada pela guerra civil e todos os recursos relacionados à saúde são bens de consumo. Apesar de em um cenário como este ser esperado que haja escassez de qualquer recurso, jogando eu encontrei os recursos que precisava em abundância, muitas vezes mais do que podia carregar. Pela narrativa, podemos inferir que as iniquidades não foram causadas pela escassez tipicamente causada pela guerra, mas pelo tratamento dado à população em um ambiente onde não opera a lógica do bem comum em nenhuma esfera, mas somente o sucesso no mercado.

O maior sinal de iniquidade que pude perceber na trama partia da negação de direitos humanos básicos ao cidadão comum da cidade. Primeiramente, por vestígios de protestos acusando o fundador da cidade de pretender ter posse sobre as pessoas proibindo-as de deixar a cidade. Mais tarde, pude perceber as grandes diferenças na arquitetura dos ambientes destinados às pessoas mais ricas e ao “cidadão comum”, até chegar no lugar onde funcionava um orfanato e um lar para pobres, instituições de caráter populista que na verdade funcionavam como centros para a exploração de material humano. O orfanato foi criado com o propósito de reunir maior quantidade de meninas para produzirem o Adam. Misteriosamente, o corpo dos meninos não funcionava tão bem para a produção de Adam quanto o das meninas. Não havia um único personagem menino em todo o jogo. Segundo os relatos em diários de outros personagens, com o aumento da demanda por Adam, meninas começaram a ser sequestradas para se tornarem também *Little Sisters*. Enquanto isso, o lar para os pobres foi criado para arrematar adultos que viriam a se transformar nos *Big Daddies*, gigantes irracionais criados a partir de alterações brutais em seres humanos, que depois ganhavam a missão de vida de proteger as meninas *Little Sisters*.

A *Vita-Chamber*, um equipamento que na narrativa explica o fato das regras do jogo permitirem que o jogo continue após a morte do avatar, poderiam ser a realização do sonho da imortalidade, pois são capazes de ressuscitar um corpo morto. No entanto, elas foram construídas para funcionar reconhecendo somente o DNA do fundador da cidade e acabam funcionando também para o protagonista, que é seu filho. Vencer a morte não era uma possibilidade ao alcance de todos.

No mundo do jogo de *Deus Ex: HR* há um problema social grave, pois, as pessoas que implantam tais aprimoramentos se tornam dependentes de *Neuropozyne*⁴³. A primeira missão

⁴³ *Neuropozyne* é o medicamento do mundo de *Deus Ex: HR* que evita a rejeição de implantes cibernéticos pelo corpo das pessoas aprimoradas. Este item aparece somente como parte da narrativa, não fazendo parte do conjunto de itens consumíveis pelo avatar.

paralela tem essa questão como central pois nela Adam Jensen atende ao apelo de um amigo que roubava o medicamento das indústrias Sarif. Ele chega a outro personagem que explica que não revende a carga roubada, mas distribui para ajudar pessoas aprimoradas que não possuem condições financeiras para manter o tratamento. Apesar de ser uma sociedade em que a única presença do Estado que pode notar era na atuação da polícia e em que não vi pistas sobre qualquer política de bem estar social, personagens são capazes de demonstrar compaixão.

Nas histórias dos dois jogos, encontramos uma ambientação em um cenário de iniquidades sociais. Tudo que se relaciona à saúde é tratado como um negócio lucrativo de criação de produtos a serem oferecidos à população sem qualquer tipo de regulação ou preocupação com os impactos sociais de tais produtos.

5.3.5 Saúde como práxis

5.3.5.1 Os serviços de saúde

O pavilhão médico de *BioShock* é um grande ambiente a ser percorrido com diversos salões e andares. Nesta ambientação, percebi que a maior parte da publicidade estava centrada no personagem Dr. Steinman e seu trabalho como cirurgião plástico (Fig. 53).

Figura 53 - Detalhes de tela de jogo mostrando cartazes no interior do pavilhão médico em *BioShock*



Fonte: Capturas de tela de jogo feitas pela autora.

Ao que me pareceu, com o largo uso do Adam por toda aquela população, seus efeitos quase mágicos sobre o DNA eliminaram as demandas tradicionais de cuidados em saúde. A partir das falas de outros personagens, descobri que os principais efeitos colaterais do uso do Adam eram deformidades, loucura e morte. No entanto, somente as deformidades parecem ter

encontrado uma solução em forma de serviços de saúde, enquanto todos se tornavam loucos e para a morte não havia remédio.

O personagem mais emblemático representando a loucura causada pelo Adam foi o próprio Dr. Steinman, que se torna obcecado em sua busca por um padrão estético bizarro inspirado na arte cubista de Picasso. Quando atravesso o pavilhão, esse personagem já havia se transformado em um assassino sanguinário e pelo ambiente vou encontrando suas mensagens escritas com sangue e projetos de novas cirurgias (Fig. 54).

Figura 54 – Tela de jogo na entrada do pavilhão médico de *BioShock*

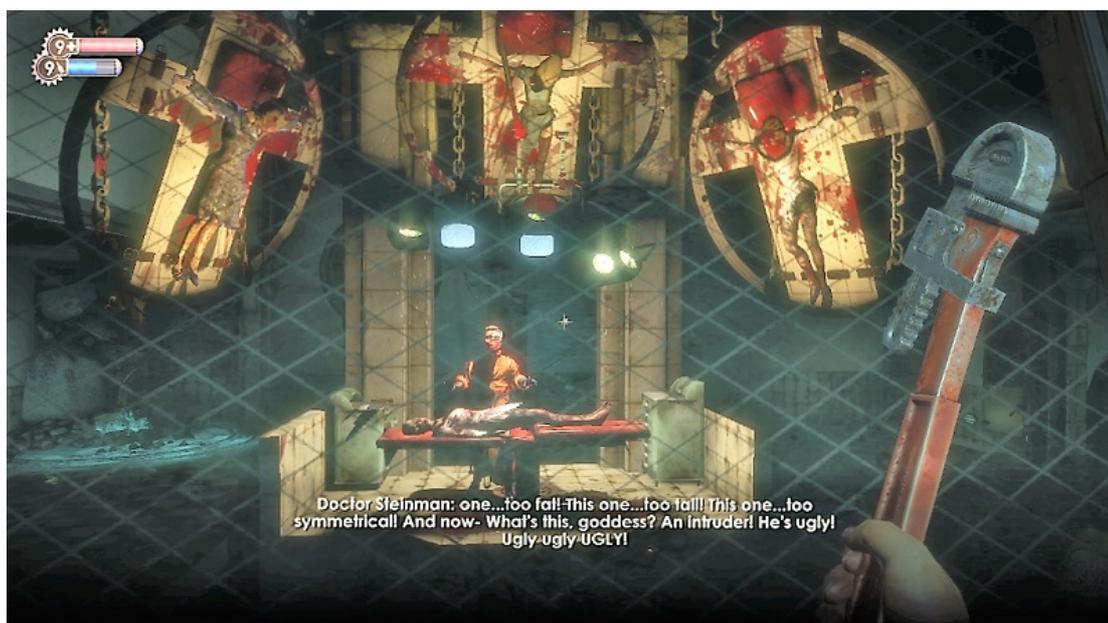


Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Esse contraste entre a estética doce e infantilizada das propagandas e a dura visão de ambientes destroçados e cheios de corpos e sangue se repete por todos os ambientes do jogo, que mantém a todo o tempo a perturbadora atmosfera de terror.

Quando finalmente encontro o Dr. Steinman, ele está em seu centro cirúrgico matando mais uma vítima, enquanto esbraveja reclamando dos “defeitos” daqueles corpos que tenta utilizar como suporte de sua nova arte. Os corpos de outras três vítimas jazem crucificados (Fig. 55). Parecem relacionar os procedimentos médicos ao martírio e a perfeição física a algo arbitrário e impossível de alcançar.

Figura 55 – Tela de jogo com visão para o centro cirúrgico em *BioShock*



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Em *Deus Ex: HR*, o posicionamento mercadológico aparente das clínicas LIMB no início me fizeram pensar que se tratava de um serviço de venda e implante de próteses de acordo com opções individuais de consumidores. Mais tarde, em uma missão paralela, descobri que as clínicas atuavam como serviço hospitalar incluindo o atendimento de emergência de uma pessoa acidentada que aparentemente não usava aprimoramentos artificiais. A saúde está então apropriada como mercadoria e o corpo é tratado como uma máquina com peças de reposição. Ao mesmo tempo, uma propaganda das clínicas LIMB em modalidade de enunciação de produção de moda, coloca produtos e serviços de saúde na esfera do desejo de consumo (Fig. 56).

Figura 56 – Detalhe de tela de *Deus Ex: HR* com uma propaganda das clínicas LIMB



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

Participando não somente da narrativa, mas tendo papel também na jogabilidade, as clínicas são um lugar para adquirir alguns insumos, como barras energéticas, softwares de práxis e analgésicos. O produto mais perturbador à venda nessas clínicas é o kit de explosivos *Typhoon* (Fig. 57), que ilustram o uso das tecnologias da saúde com o propósito de transformar corpos humanos em máquinas de guerra.

Figura 57 - Detalhe de tela de jogo de *Deus Ex: HR* mostrando catálogo de uma clínica LIMB disponibilizando munição para uma arma letal



Fonte: Captura de tela de jogo feita pela autora.

O funcionamento das clínicas banaliza não somente a intervenção da tecnologia no corpo, em sua total dessacralização, mas também a banalização do porte de armas letais. Podemos considerar que esta associação entre saúde e armas também ocorre em *BioShock*, pois os plasmídeos obtidos com o Adam, que reconfiguram o DNA do protagonista, funcionam basicamente como armas, enquanto as seringas de Eve atuam como munição. No entanto, esses itens não são típicos de unidades de saúde, mas são encontrados em qualquer tipo de ambiente.

Se no pavilhão médico de *BioShock* não encontrei vestígios de qualquer assistência psicológica ou psiquiátrica, nas clínicas LIMB de *Deus Ex: HR* também não encontrei espaço para esse tipo de cuidado, a psicologia parece ter sido aplicada instrumentalmente e somente às peças de marketing.

Em *BioShock*, os serviços de saúde aparecem uma última vez – desta vez fora da cidade de Rapture - na *cutscene* de final de jogo em que optei por salvar todas as *Little*

Sisters. Nesta cena, o protagonista chega até a superfície com as meninas salvas e inicia uma vida em família em que as meninas têm uma trajetória de amadurecimento altamente convencional ilustrada pela formatura, casamento e maternidade. A última cena é uma representação de uma morte ideal, com o protagonista idoso, cercado por sua família amorosa e aparentemente hospitalizado, com tubos de soro presos em seu braço (Fig. 58). Em um cenário idealizado a morte ocorre de forma pacífica em um hospital. Esta imagem suave e luminosa, se comparada à ambientação de terror percorrida durante todo o jogo, remete a uma concepção medicalizada de que morrer sob cuidados médicos em um hospital é uma morte digna e serena.

Figura 58 – Tela de *cutscene* de fim de jogo de *BioShock*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

5.3.5.2 Ciência e tecnologia para a saúde

Nos dois jogos, pesquisadores das “Ciências da Vida” são personagens importantes para a trama. Em *Deus Ex: HR*, Megan Reed, logo nas cenas de abertura, defende a Pesquisa e Desenvolvimento das Indústrias Sarif como algo necessariamente bom. Ela afirma que as novas tecnologias são capazes de melhorar a vida de todas as pessoas. As falas de Megan parecem sempre corroborar a concepção essencialista e triunfalista das relações entre a ciência e a tecnologia com a sociedade, entendida como um modelo linear de desenvolvimento, em que o progresso da ciência equivale consequentemente ao progresso da tecnologia, da riqueza e do bem-estar social (PALACIOS *et al.*, 2003). No entanto, nessa história de fundo permeada de conspirações, esta personagem nos deixa em dúvida sobre a

sinceridade de suas palavras e outras evidências vão se somando até imaginarmos que a todo o tempo ela esteve movida somente por sua própria ambição.

Outra pesquisadora da mesma equipe de Megan, depois de ser sequestrada e passar seis meses em cativeiro em uma unidade de pesquisa, demonstra estar feliz com o espaço que ganhou para discutir teorias e pesquisar, longe de distúrbios externos. Ela descreve a visão de um cientista típico como alguém que cegamente empurra os limites do conhecimento, alheio a sua relação com a sociedade. Ela está ilustrando a visão da concepção essencialista de que a “ciência, então, só pode avançar perseguindo o fim que lhe é próprio, a descoberta de verdades e interesses sobre a natureza, se se mantiver livre da interferência de valores sociais (...)” (PALACIOS *et al.*, 2003, p. 121). No entanto, ela expressa essa visão em tom desafiador, pois tem consciência de que, no laboratório em que trabalhava anteriormente, ela também não tinha poder sobre os interesses que financiavam suas pesquisas ou sobre os consequentes impactos sociais.

Em *BioShock*, o confronto com as ideias de cientistas não era direto, mas acontecia com a coleta de diários ao longo dos ambientes. O doutor Suchong e a doutora Tenenbaum carregavam um passado sombrio relacionado às suas atuações durante a Segunda Grande Guerra. Suchong se orgulhava de ter tirado proveito da guerra vendendo ópio para os japoneses. Ele se estabeleceu na cidade de Rapture com seu laboratório autônomo, onde trabalhava com pesquisa e desenvolvimento voltados para o controle da mente. A doutora Tenenbaum iniciou sua carreira como “menina prodígio” em um campo de extermínio nazista. Ela achava que simplesmente matar as pessoas era um desperdício de recursos. Ela ilustra o mito do talento natural e inexplicável dos gênios da ciência. Em Rapture, essa doutora acidentalmente descobriu os incríveis efeitos da secreção de uma lesma marinha sobre o DNA, da qual derivou o Adam, usada posteriormente na produção de inúmeros outros plasmídeos largamente usados por todos os habitantes da cidade. Tenenbaum parece representar também a crueldade da racionalidade científica quando registra em seu diário a sua repulsa por seu instinto materno.

Esses pois personagens não reproduzem ideais utópicos em seus discursos, eles parecem representar as práticas científicas que teriam causado uma série de desastres que culminariam no “mal estar pela ciência” principalmente no final da década de 1950 (PALACIOS *et al.*, 2003). Durante toda a narrativa, nos seus registros em diários, eles parecem completamente conscientes de que seus respectivos trabalhos estariam sendo indiscriminadamente usados em uma corrida mercadológica, onde a segurança da população não era levada em consideração, mas não pareciam carregar nenhum remorso. Entretanto, em

algum momento, provavelmente depois de se tornar mãe, a doutora Tenenbaum muda de atitude e passa a resgatar e proteger as *Little Sisters*, sua própria criação. Ela passa a se referir a elas de maneira cheia de compaixão.

Nos dois jogos, Ciência e Tecnologia parecem funcionar como se fossem o mesmo campo profissional. A relação da produção científica com o desenvolvimento tecnológico é tão direta nas duas histórias que ocorrem pelo trabalho dos mesmos profissionais.

5.3.5.3 O estranho passado dos protagonistas

Em momentos mais avançados dos dois jogos, já na segunda metade de cada percurso, descubro que na história do jogo os dois protagonistas foram bebês criados em laboratório. Em *BioShock*, esta revelação é parte do percurso obrigatório do jogador, que independe de suas escolhas, fazendo parte do clímax da história, quando finalmente descobrimos como o protagonista Jack se encaixa na trama do mundo do jogo. É quando finalmente entendo a quem pertencem aquelas mãos que controlo. Jack aparenta 20 anos de idade, mas na verdade foi criado há somente dois anos em um laboratório, a partir de um embrião vendido por uma amante do fundador da cidade. A criança é a expressão do ser humano usado apenas como instrumento para objetivos gananciosos. Seu desenvolvimento foi exageradamente acelerado porque a longa fase da infância até a idade adulta era vista como desperdício de tempo e de recursos. Além disso, os planos para aquela vida eram certamente rápidos e urgentes. Jack é uma arma de guerra, por isso bem menos vulnerável aos ataques, se comparado aos seus oponentes. Dessa forma, o poderoso protagonista, que uso como avatar, é uma pobre criação de laboratório, cujas memórias e valores de família foram implantados por cientistas desumanos e de maneira instrumental e que obedece a comandos de voz através de códigos sem nem mesmo se dar conta (Fig. 59).

Figura 59 – Tela de *cutscene* de *BioShock* durante revelação da verdadeira origem do protagonista



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Em *Deus Ex: HR* também descobri que o protagonista Adam Jensen foi um bebê criado em laboratório. Mas esta é uma descoberta paralela, pela qual não passei na primeira vez que joguei. O que faz parte do clímax da história, como parte do percurso obrigatório do jogador, é o fato de que sua ex-namorada Megan Reed usou seu DNA em pesquisas que abriam caminho para o uso dos aprimoramentos sem o problema da rejeição pelo organismo. Antes disso, existe uma missão opcional em que encontro um investigador que rastreou o passado do protagonista e que descobriu que o mesmo foi uma criança criada em laboratório. Lá, diversos bebês eram submetidos a um drástico tratamento genético. Só Adam sobreviveu e, temendo que morresse nos próximos testes, dois funcionários o salvaram da clínica causando um incêndio no local. Os dois funcionários morreram no próprio incêndio que provocaram mas o pequeno Adam foi salvo por outra funcionária, que conseguiu uma família para adotá-lo. Diferente de Jack, Adam viveu a experiência da família e do afeto em uma infância normal (Fig. 60).

Figura 60 – Detalhe de tela de inventário de Deus Ex: HR mostrando uma fotografia da infância do protagonista



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Entretanto, descobrir que em seu passado Adam foi uma cobaia, traz também evidências de que foi por esta razão que sua namorada se aproximou dele e que seu relacionamento afetivo foi uma ilusão. Apesar de não ter memórias implantadas como no caso de Jack, Adam também não tem consciência desse seu passado e a descoberta pelo jogador é também a descoberta pelo protagonista.

Esta origem atípica dos protagonistas também nos dá explicações na narrativa sobre aspectos da categoria *Sistemas*. Por causa de seus DNAs alterados, Jack sofre pouco dano em ataques e pode ser ressuscitado nas *Vita-Chambers*, enquanto Adam tem diversos implantes que aprimoram seus poderes mas não depende do consumo constante de nenhum insumo para evitar a rejeição dos implantes pelo seu corpo. Por isso, em *BioShock* o avatar transita por ambientes extremamente hostis sem morrer subitamente, o que poderia tornar o jogo frustrante, enquanto em *Deus Ex: HR*, o jogador não precisa se desviar de seus objetivos principais para se ocupar em conseguir *Neuropozyne*.

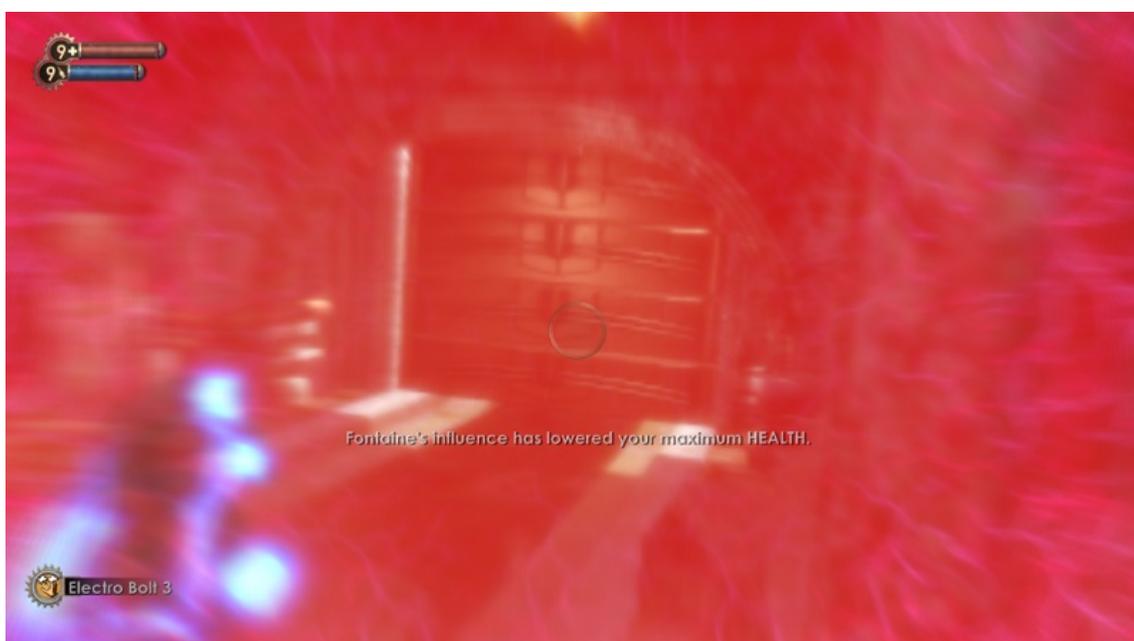
5.3.5.4 Ciência e tecnologia da saúde para o controle do protagonista e do avatar

A Ciência e Tecnologia, na interface com a saúde, além de aparecerem nos dois jogos como responsáveis por alterações revolucionárias no corpo e nas capacidades humanas, também são movidas pela intenção do controle. Este controle pela tecnologia não se manifestou somente na narrativa, afetando o protagonista, mas também interferiram na categoria *Sistemas* alterando regras, mecânicas de jogo e mensagens do sistema.

Em *BioShock* o protagonista, durante seu desenvolvimento em laboratório, teve sua mente programada com alguns condicionamentos mentais ativados por palavras-chave ou expressões idiomáticas, que ele obedece sem perceber. Como quase tudo que envolve o corpo nesta história, esses condicionamentos são possibilitados pelo uso do Adam e eram capazes de fazer a criança obedecer da mesma maneira que uma máquina responde a comandos. Em certo momento do jogo, Jack é ajudado por uma cientista que reverte este condicionamento,

mas que não tem os instrumentos para reverter a todos. Depois disso, Jack é atacado por Fontaine a distância, pelo uso do rádio, com a mensagem “Código Amarelo”, uma maneira de ordenar que o cérebro faça o coração parar, mas que não é algo fulminante porque “o coração é um músculo teimoso”. Assim, em intervalos de tempo regulares, eu recebia um sinal de que o avatar sentiu uma forte dor, representada por um flash vermelho na visão, pelo som de batidas do coração e por um gemido, acompanhados da mensagem de texto “A influência de Fontaine reduziu sua quantidade máxima de saúde”. A cada ataque do coração, o “tubo de vida”, representado por um tubo de vidro, sofria uma pequena redução no seu comprimento (Fig. 61).

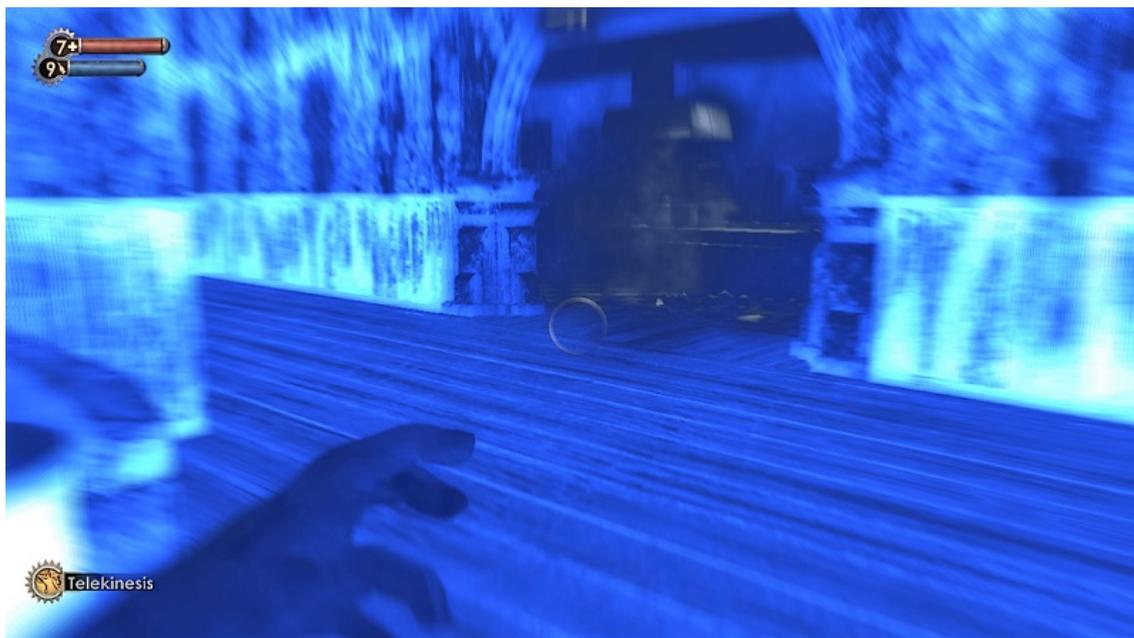
Figura 61 - Tela de jogo de *BioShock* durante um efeito do “Código Amarelo”



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

A salvação dos efeitos do “Código Amarelo” está em um antídoto para o plasmídeo de controle mental. Nesse momento, meu objetivo no jogo passou a ser encontrar duas doses de tal antídoto e livrar o protagonista (e, por conseguinte, o avatar) de todos os condicionamentos mentais. No entanto, como na maioria dos tratamentos médicos, o antídoto tem efeitos colaterais e meu avatar tem seus poderes relacionados aos plasmídeos descontrolados até que eu finalmente obtenha a segunda dose. Como não está relacionado à saúde, este transtorno é sinalizado por um flash azul, a mesma cor que representa o total de Eve (relacionado aos poderes) disponível (Fig. 62).

Figura 62 - Tela de jogo de *BioShock* durante um efeito colateral do antídoto



Fonte: Captura de tela feita pela autora

Assim, em determinado período do jogo, o avatar sofre interferências em sua saúde como parte da narrativa do controle pela tecnologia sobre o protagonista. Durante este período de tempo, curar meu avatar se converteu em meu principal objetivo no jogo.

Em *Deus Ex: HR*, meu avatar e outros personagens aprimorados à minha volta começaram a sofrer panes simultâneas e momentâneas, em largos espaços de tempo. Um tempo depois disso recebi um aviso de que a Organização Mundial de Saúde (OMS) estava recomendando que todas as pessoas aprimoradas, em todo o mundo, comparecessem às clínicas LIMB para tratarem de um problema em suas tecnologias de biochip. Prontamente obedeci à recomendação da OMS e conduzi meu avatar até a clínica mais próxima, onde o protagonista passou por uma cirurgia de troca de bioship. Mais à frente eu viria a descobrir que esse *recall* fazia parte de uma manobra para ampliar o controle de pessoas com o biochip por uma gigante multinacional de biotecnologia. Esta descoberta aconteceu da pior maneira possível: no momento de mais um *bossfight*⁴⁴. Adam é afetado por um controle que desliga todos os seus aprimoramentos, mantendo o HUD em pane. Isso tornou a luta mais difícil e mais assustadora, pois não só a jogabilidade, mas também minha visão através da visão do avatar ficou prejudicada (Fig. 63).

⁴⁴ *Bossfight* é uma expressão usada em jogos digitais para nomear as lutas mais importantes do jogo, travadas contra os inimigos mais poderosos e que normalmente acompanha uma passagem de fase.

Figura 63 - Tela de jogo de *Deus Ex: HR* durante um combate em que o avatar tem seus poderes desligados



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Mais uma vez, agir por impulso foi equivalente a ser obediente dentro do jogo. Apesar de já ter entendido que estava dentro de uma história cheia de conspirações e mentiras, não resisti a uma recomendação da OMS do mundo do jogo, pois mesmo na ficção, para mim a OMS é uma voz autorizada que deveria zelar pelo bem da população como um todo.

No entanto, diferente de *BioShock*, que não possibilitava escolha sobre o condicionamento mental, eu poderia ter escolhido não comparecer a uma clínica e não teria sofrido essas consequências. Também de maneira diferente, reverter o problema não dependeu de ações minhas no jogo, mas ocorreu em uma *cutscene* obrigatória, quando o protagonista recebe uma injeção de um novo dispositivo de nanotecnologia que isola o biochip de sinais externos.

5.3.5.5 A ausência de formas de regulação

Em nenhum dos dois jogos encontrei na narrativa referência a algum tipo de regulação ou vigilância dos produtos e serviços de saúde. Em *Deus Ex: HR* o grupo *Humanity Front* reivindica uma regulação rigorosa pelo Estado. Em uma história passada em um futuro próximo, os governos estão ausentes na proteção da população. Nos dois jogos, experimentos em crianças aparecem como uma prática aparentemente legal. Em *BioShock* plasmídeos de efeitos tão poderosos quanto devastadores são lançados e comercializados livremente, em uma corrida pelo lucro. Os produtos aparecem disponíveis em máquinas semelhantes a máquinas de refrigerante acessíveis para autoatendimento, ou são usados como brindes de

tratamentos dentários. A ciência é ostentada como um dos maiores valores da sociedade, junto com a indústria e a arte. Os únicos vestígios de protestos da população foram contra o fechamento da saída da cidade, quando começa a guerra civil.

Em *Deus Ex: HR*, também não vi sinais de regulação ou vigilância em saúde, mas somente uma trama de espionagem industrial e manobras em busca do monopólio de mercado. Entretanto, na narrativa encontrei três forças atuando contra os aprimoramentos. A primeira delas é representada pelo grupo radical e ilegal *Purity First*, fundado pelo veterano de guerra Zeke Sanders. Este, após lutar nas guerras do Iraque e Afeganistão, afirmou que a prótese de retina que usou o induziu a atos terríveis e decide removê-la e fundar o grupo. A segunda é representada por protestos populares com mensagens como “Não para a evolução artificial”, “Parem de brincar de Deus” e “Eu me arrependo dos meus aprimoramentos”. O principal deles é tão violento que altera a geografia de uma parte da ambientação, limitando a circulação do avatar e é uma reação a uma notícia de que as Indústrias Sarif estavam usando as tecnologias dos aprimoramentos para criar supersoldados. A terceira força é o grupo *Humanity Front*, liderado por Bill Taggart e que atua legalmente contra o uso indiscriminado de aprimoramentos.

5.3.5.6 Sonhos desfeitos de Ícaro

A figura mitológica de Ícaro apareceu nos dois jogos como metáfora da interferência da Ciência e Tecnologia na saúde e no corpo humano.

Em *BioShock*, a figura do Ícaro é símbolo da cidade de Rapture. No logotipo da figura 64, está também a representação do farol que é a ligação da cidade subaquática com o mundo da superfície. Como a cidade representa, na voz de seu idealizador, a realização do impossível, a figura do Ícaro não é uma alegoria trágica, mas gloriosa. O sol, que originalmente teria destruído suas asas, aqui aparece como parte de seu esplendor, ajudando-o a se elevar mais ainda com seus raios de baixo para cima.

Figura 64 – Detalhe de *cutscene* de *BioShock* em abertura de um filme institucional



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Essa figura se repete mais vezes no interior da cidade em forma de estátuas magníficas (Fig. 65) e – mais suma vez por meu intertexto – atribuo a ela a representação do triunfo da ousadia, parte de uma ideologia que concede liberdade total à pesquisa científica e ao desenvolvimento tecnológico que culminam em uma distopia e que tem nas alterações do corpo e no desrespeito aos direitos humanos sua maior consequência.

Figura 65 – Tela de jogo de *BioShock*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Na cena de abertura, o protagonista lembra de quando seus pais lhe disseram que ele havia nascido para as coisas grandiosas para, logo em seguida, chegar na destroçada cidade de *Rapture* como o único sobrevivente de um acidente aéreo no meio do Oceano Atlântico. Assim como Ícaro, ele pretendia “voar mais alto”, para em seguida cair no mar e conhecer o

inferno. Entretanto, a queda de Ícaro está na história como um subentendido, pois não está inscrita na própria narrativa.

Em *Deus Ex: HR*, a referência à queda de Ícaro relacionada à interferência da ciência e da tecnologia é explícita. O primeiro contato com o mito de Ícaro que tive foi no trailer do jogo, em um pesadelo do protagonista (Fig. 66).

Figura 66 – Tela de trailer de *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela feita pela autora. Vídeo disponível em <www.youtube.com/watch?v=Kq5KWLqUewc>

No entanto, este pesadelo representa o sofrimento do protagonista e a realidade distópica das alterações no corpo, pois ao acordar assustado, ele afirma que nunca pediu por isso. Na verdade, “voar mais alto” que as capacidades naturais humanas nunca foi uma das suas ambições, porque ele foi transformado em um ser artificialmente aprimorado sem o seu consentimento.

Enquanto isso, na indústria onde o protagonista trabalha, o que prevalece é a ideologia de que tais aprimoramentos são o caminho da evolução humana, e possivelmente, a asa do logotipo é a asa de Ícaro no sentido da glória das possibilidades artificiais ao alcance das escolhas individuais (Fig. 67).

Figura 67 – Detalhe de tela de jogo de *Deu Ex: HR*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Apesar de no mito de Ícaro este morrer em sua queda sobre o mar, ele nomeia o aprimoramento que permite que o avatar caia de qualquer altura sem se ferir: o *Icarus Landing Sistem* (Fig. 68). Um sinal que, assim como nos monumentos em *BioShock*, nas *Indústrias Sarif* o Ícaro simboliza o triunfo dos avanços tecnocientíficos e não as trágicas consequências que acompanham as tentativas de exceder os limites humanos.

Figura 68 – Tela de administração de aprimoramentos em *Deus Ex: HR*



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Além da figura do Ícaro aparecer nos dois jogos, ela ao mesmo tempo simboliza os ideais utópicos da Ciência e Tecnologia para a liberdade e superação de limites humanos,

quando está em monumentos e imagens institucionalizadas, enquanto na história dos protagonistas ela mostra o seu lado trágico da queda.

No final de *Deus Ex: HR* encontramos mais uma imagem de Ícaro em seu esplendor e queda. O último grande oponente é um supercomputador onde mulheres estão ligadas como se fossem peças de *hardware*, imobilizadas e com os braços atados a dispositivos que nos lembram asas (Fig. 69).

Figura 69 – Tela de jogo de *Deus Ex: HR* após o último combate do jogo



Fonte: Captura de tela feita pela autora.

Elas sintetizam ao mesmo tempo a ascensão e a queda de Ícaro, mostrando a ascensão para além dos limites conhecidos por fazerem parte do dispositivo tecnológico mais avançado de toda a história do jogo, mas ao mesmo tempo em queda por estarem em sofrimento e morrerem quando o computador é desativado.

A associação ainda mais explícita entre o mito de Ícaro e os males trazidos pela ciência e tecnologia está em uma lamentação de Hugh Darrow, o precursor da tecnologia dos aprimoramentos e responsável pelo ataque terrorista que estava enlouquecendo milhões de pessoas, que se compara a Dédalo, observando sem esperança enquanto seu filho Ícaro cai no mar.

5.4 REFLEXÕES

Os jogos em primeira pessoa se mostraram como uma modalidade de enunciação própria e ainda se mostraram capazes de oscilar para outras modalidades, como a que se aproxima do cinema, para potencializar seus aspectos narrativos. Um achado que me pareceu importante foi a possibilidade, em um dos jogos, de trocar o sujeito da enunciação durante as

sessões de jogo, através da mudança da visualização de primeira pessoa para terceira pessoa, criada para facilitar as reconfigurações de itinerário no jogo feitas pelo jogador. Os jogos se mostraram capazes ainda de flexibilizar o contrato de leitura que estabelecem com o jogador, possibilitando sua adesão através de escolhas entre três níveis de dificuldade que acarretam também diferentes tipos de itinerários de jogo.

O dispositivo de enunciação dos jogos também apontou para diferentes possibilidades de produção de sentidos da saúde, como aqueles que emergiram a partir de diferentes sensações de imersão proporcionadas por diferentes modalidades de enunciação, que podem interferir na sensação de zelo que o jogador deve ter para preservar a saúde do avatar. Em mim, esta sensação foi mais intensa no jogo em que o sujeito da enunciação se mantinha em primeira pessoa, em uma modalidade de enunciação mais típica dos jogos em primeira pessoa do que o jogo que foi desenvolvido para oscilar constantemente a enunciação da primeira para a terceira pessoa.

Outros sentidos que emergiram com força durante a análise, que também exemplificam a relação entre “Textos” e “Sistemas”, foram aqueles relacionados à metáfora mecanicista que compara o corpo humano a uma máquina e que desencadeia em um sentido da saúde como a adoção de procedimentos e técnicas para a manutenção dessa “máquina”, alcançando até um discurso explícito sobre a evolução humana através do uso da ciência e tecnologia da saúde, para a inclusão de novos dispositivos que transformam pessoas em ciborgues. Enquanto pela categoria “Textos” percorri ambientações, ouvi falas de personagens, vi representações do corpo ou das potencialidades do avatar que apontavam para a metáfora da saúde como o bom funcionamento de uma máquina e suas peças, pela categoria “Sistemas” esse ideológico era reforçado pelas regras impostas pelos jogos e pelos procedimentos que eu adotava como jogadora na forma de administração de recursos e insumos, comparáveis a peças, combustíveis e aditivos.

Embora a ciência e a tecnologia em suas intersecções com a saúde apareçam fortemente nos jogos na forma da pesquisa e desenvolvimento de intervenções de efeitos drásticos, em nenhum dos dois encontramos soluções voltadas para o cuidado de problemas mentais. Muito pelo contrário, em *BioShock* as grandes inovações trazem a loucura como principal efeito colateral. Embora nos façam pensar que este efeito foi inesperado, ao mesmo tempo ele servia aos propósitos de uma pequena elite que disputava o poder. Em *Deus Ex: HR*, a loucura primeiro aparece em um diálogo como algo para o qual não se tem tratamento, para na fase final do jogo ressurgir com força, na forma de um ataque massivo a todas as pessoas que faziam uso de biochips atualizados, uma tecnologia alterada para servir

propósitos obscuros de controle de populações. Ao mesmo tempo, a ausência de cuidados de saúde mental nos sugere mais uma face da separação corpo-mente própria da metáfora mecanicista. O corpo é como uma máquina que pode ter qualquer uma de suas “peças” substituídas ou aprimoradas, enquanto a mente permanece separada como algo que não pode ser aprimorado, mas somente atacado de maneira avassaladora.

Nos dois jogos, a loucura causada por interferências tecnológicas também interfere nas regras do jogo e no itinerário do jogador. Os loucos atacam furiosamente sem possibilidade de negociação. Atacam também como uma massa de inimigos e não como antagonistas individuais, o que me induziu, como jogadora, a optar preferencialmente por exterminá-los. Em *Deus Ex: HR*, por exemplo, durante todo o jogo fui acumulando armas e munições cada vez mais sofisticadas que nem chegava a usar, pois dava sempre preferência a estratégias menos violentas para alcançar os objetivos. Chegando na fase final e me deparando com grupos de antagonistas violentos e enlouquecidos, optei por experimentar as armas exterminando-os por curiosidade. Em *BioShock*, exterminar os inimigos loucos parecia algo natural e inevitável no contexto de um jogo de tiro em primeira pessoa. O conflito moral surge no momento da captura das meninas que carregam Adam, o insumo mais precioso, tanto para a narrativa quanto para as regras do mundo do jogo. Essas meninas parecem monstros, que no meu intertexto me remeteu às imagens de possessão demoníaca de outras ficções, mas são vítimas inocentes e não possuem consciência de seu estado alterado. A aparência e a falta de consciência delas as desumaniza e funcionam como pretexto para matá-las em troca de benefícios imediatos.

O DNA aparece como questão chave para a interface entre saúde, ciência e tecnologia. Em *Deus Ex: HR* a manipulação do DNA humano emerge somente nos estágios mais avançados da narrativa, quando são revelados os segredos sobre o DNA especial do protagonista. Nesta história, tal manipulação parece verossímil e factível. Em *BioShock* as grandes descobertas envolvendo a manipulação do DNA acontecem no período do pós-guerra (décadas de 1940 e 1950) e parecem completamente inverossímeis, como se fossem mágica. Os plasmídeos são comparados a instrumentos de arte no discurso dos personagens que os desenvolveram. Os efeitos que proporcionam são extremos, podem conferir os poderes de lançar raios de energia elétrica, causar combustão como se um braço fosse um lança-chamas, fazer objetos levitarem com um gesto de mão. O DNA é como uma caixa de Pandora onde podem estar as respostas para todas as coisas, inclusive sobre as inclinações morais, quando uma personagem elogia uma boa ação do jogador devaneando sobre a possibilidade de encontrar a bondade inscrita em um DNA.

Nos dois jogos, os campos da ciência e da tecnologia, em sua interface com a saúde, são representados como um só campo de práticas, com o trabalho de pesquisa se convertendo diretamente em desenvolvimento tecnológico pelos mesmos profissionais. Esses personagens recebem papel de destaque na trama. A indissociação entre saúde, ciência e tecnologia emerge em destaque na história na forma de ambientação, de insumos tecnologizados e também na forma de campos profissionais com seus conflitos e disputas. Os interesses aparecem também fechados dentro de seus próprios campos, pois as atividades científicas são desinteressadas da ética e os cientistas têm como prioridade somente o próprio sucesso profissional. As grandes descobertas são celebradas como feitos individuais e oportunidade de negócio, sem preocupação com o impacto que possam causar na saúde da população. Dessa forma, a narrativa trata da ciência e tecnologia de maneira que induz ao pessimismo, porque são capazes de grandes feitos que, no entanto, não são comprometidos com o bem comum. Em *BioShock*, o sonho da imortalidade humana emerge na forma da *Vita-Chamber*, que só é utilizada pelo protagonista. A salvação pelos procedimentos altamente tecnologizados continua esbarrando no problema da falta de acesso, mesmo quando seu funcionamento parece mágico. Neste caso, a imortalidade propositalmente não pode ser um bem de todos, porque é fonte de poder.

É esperado que a ciência e a tecnologia apareçam com protagonismo em narrativas fantásticas de ficção científica, mas *BioShock* extrapola a imagem da medicalização e da tecnologização distópicas, próprias de sociedades desiguais, e reproduz a medicalização e a tecnologização da saúde em uma nova situação contrastante com a ambientação de todo o jogo na *cutscene* final, que é exibida caso o jogador opte por ter um comportamento classificado como bom. Nessas últimas imagens, é reproduzido um ideal de vida perfeita em família que termina com a imagem do protagonista bastante idoso tendo uma morte também ideal segundo o enunciador, internado em um hospital, cercado do amor da família e de cuidados médicos.

Durante todo jogo, a ambientação e os insumos para o avatar exibem ostensivamente produtos limitados ao uso por adultos por suas restrições em relação aos impactos na saúde. Além obviamente das armas, que são itens obrigatórios nos jogos de tiro em primeira pessoa, a ambientação continha grandes quantidades de drogas lícitas, como medicamentos, cigarro, café e bebidas alcólicas. Além de ambientação, a representação desses produtos ainda participava das regras dos jogos, pelos seus efeitos sobre a saúde do avatar. A sexualidade também estava presente nos jogos, mas somente na ambientação, naqueles momentos da narrativa onde surgiam personagens que se prostituíam. Ao contrário das drogas lícitas, o

avatar ou o protagonista não demonstram sua sexualidade nem na forma de diálogos nem das mecânicas de jogo. A presença das drogas lícitas talvez devesse ser estudada em uma pesquisa com outro tipo de enfoque, que pudesse determinar se a indústria de bebidas alcóolicas ou de tabaco exerceu algum tipo de influência direta na produção dos jogos, ou se essas representações são somente um aspecto cultural e fazem parte de uma formação de um sujeito falado adulto.

6 CONCLUSÃO

Os jogos digitais se revelaram um fértil espaço para a produção de sentidos da saúde. Além de serem ao mesmo tempo objetos e processos, jogos reúnem aspectos de ficção e realidade. Combinam formas de retórica em um mesmo objeto, como as retóricas visual e procedimental. O gênero de jogos escolhido para a análise se revelou rico e altamente elaborado em todos os aspectos de sua produção. Desde gráficos realistas, direção de arte cuidadosa, animações bem trabalhadas, regras e algoritmos eficientes e equilibrados, até narrativas complexas, que podem elevar essas produções comerciais para o entretenimento ao status de obra de arte.

Atendendo ao objetivo específico de identificar e caracterizar formas específicas de produção de sentidos nos jogos digitais, percebemos que os jogos produzem sentidos da saúde tanto na sua esfera ficcional, representada pela categoria “Textos” da matriz analítica do dispositivo do jogo utilizada, quanto em sua esfera “real”, relativa aos elementos da categoria “Sistemas” da mesma matriz, como regras e procedimentos. Os mundos ficcionais dos dois jogos contaram histórias sobre sociedades desiguais, onde prevalece a visão da saúde apropriada como mercadoria, através do uso de produtos e serviços tecnologizados. A enunciação enquadrada na categoria “Sistemas”, por sua vez, atuou de maneira conjunta com a enunciação própria da categoria “Textos”, potencializando a produção de sentidos pelo uso da retórica procedimental. Por exemplo, se a história de fundo e a narrativa apontaram para sistemas de saúde apropriados como valor monetário, as regras e procedimentos convergiram para o mesmo sentido, com a prática de se comprar produtos para se restaurar ou aprimorar níveis de saúde próprios do avatar. O referencial teórico aponta que a metáfora mecanicista é parte fundamental da racionalidade científica moderna, hegemonicamente presente na Medicina, mas podemos concluir que o próprio funcionamento do avatar induz ao mecanicismo, pois ele é controlado pelo jogador, mas é fruto dos cálculos de uma máquina que é o computador.

Com o objetivo de avançar no lançamento de bases para a criação de metodologias para a análise discursiva de jogos digitais, nos deparamos com a extensão e complexidade dos dois jogos como um desafio não somente para a análise, mas também para a conclusão dos mesmos para se ter acesso ao desfecho narrativo de cada um. O conceito de autoetnografia contribuiu para a superação desse desafio, mas, depois de entender que existe um certo padrão

narrativo para o gênero de jogo componente do corpus, percebemos que outros procedimentos poderiam ser adotados para otimizar o trabalho de análise.

Primeiramente, levando em conta que são materiais produzidos para o entretenimento, nos pareceu importante fazer uma primeira aproximação por este viés, jogando todo o jogo até seu final como se fosse por diversão, sem um investimento exaustivo de coleta de material de análise, mesmo entendendo que desde esta primeira aproximação o analista trabalha posicionado por seus contextos próprios, diferentes dos de um jogador usual. Dessa forma, será possível concluí-lo com mais agilidade e mapear uma estrutura geral do material. Como os jogos se dividem em capítulos, ainda nesta primeira aproximação, o momento da conclusão de cada capítulo é uma boa oportunidade para se fazer um resumo da experiência, sem a preocupação de uma análise pautada por objetivos específicos. Após a conclusão do jogo, será possível elaborar um resumo sobre impressões gerais do jogo como um todo e destacar sentidos que afloraram. Em segundo momento, o analista poderá jogar novamente, desta vez produzindo material de maneira mais comprometida e pautada pelos objetivos específicos, buscando uma análise mais aprofundada, embora tenha sido admitido desde o início que uma análise não poderia chegar a um nível de detalhamento que a qualifique como exaustiva. Este seria o momento em que o analista se afastaria mais da experiência do jogo como entretenimento e assumiria mais conscientemente seu contexto situacional de pesquisador. Em terceiro momento, após a conclusão do processo acima, o material produzido seria enfim retomado para uma análise comparativa entre dois ou mais jogos, de acordo com o referencial teórico de Análise de Discursos adotado, ou outro referencial analítico que atendesse a objetivos específicos.

Nossa pesquisa apontou também para novas formas de apropriação metodológica de conceitos da Análise de Discursos. Conceitos com valor metodológico, originalmente criados para a análise de textos impressos, se mostraram produtivos, mas insuficientes em nossa tentativa de aplicação em um material tão complexo como os jogos digitais. Chamamos atenção especialmente para a noção de dispositivo de enunciação, que os jogos nos obrigaram a flexibilizar. A possibilidade de manejo do lugar ocupado pelo jogador, que poderia transitar entre sujeito da enunciação e sujeito falado; a influência do resultado sobre o jogo que cada lugar determinava; e a existência de duplo sujeito da enunciação, o que oferecia as regras e indicava as opções, ao lado do protagonista são exemplos que podemos citar do que chamamos de flexibilização conceitual. Poder-se-ia alegar que nos textos escritos estes fenômenos também ocorrem, mas seguramente podemos afirmar que o impacto deles sobre a produção dos sentidos é bem mais suave.

Outras noções como as marcas discursivas, a de discurso fundador e a produção de sentidos na perspectiva do silêncio e do silenciamento, apresentaram outros desafios, mas foram importantes na análise, ajudando a fazer aflorar sentidos da saúde. A ideia de silenciamento e o decorrente silêncio, quando associados às regras do jogo, apontam outros desafios para o analista. Elas são explícitas, é condição *sine qua non* de jogabilidade. Assim, o silenciamento é constitutivo do jogo, assim como da linguagem de forma geral, mas por mecanismos distintos. O discurso fundador, conceito que remete a matrizes discursivas, no jogo aparece também como matriz, mas de nível individual, produto da intervenção tecnológica operada sobre um indivíduo. Por fim, as marcas discursivas tiveram que ser elaboradas, todas, uma vez que o elenco já acumulado delas se refere a textos escritos.

A adoção de um modelo de dispositivo mostrou que o mesmo precisa ser adaptado de acordo com o gênero de jogo selecionado. Percebemos que, de maneira comparativa com o conceito de que os jogos são meio ficcionais e meio reais, a partir do aporte teórico dos *Game Studies*, a análise exigia que o conceito ficcional de protagonista (o personagem da história) fosse separado do conceito “real” de avatar (a entidade virtual controlada pelo jogador). O uso da matriz analítica do dispositivo do jogo foi estruturante para o mapeamento das formas de produção de sentidos da saúde específicas dos jogos digitais. Embora todas as categorias da matriz tenham sido utilizadas, damos destaque às categorias Textos e Sistemas. Embora a categoria Sistemas possa ser considerada como a que possui os elementos que proporcionam formas de produção de sentidos exclusivas dos jogos, pois não possuem pontos em comum com outras mídias, estes elementos produzem sentidos de forma entrelaçada com os elementos da categoria Textos, que por sua vez possuem pontos em comum com outras mídias, como o cinema, por exemplo.

Atendendo ao objetivo específico de identificar e circunscrever os sentidos de saúde no dispositivo de enunciação dos jogos digitais, a partir da análise dos jogos, identificamos e elaboramos uma diversidade de sentidos da saúde em diferentes perspectivas da conceituação do termo. Estes sentidos emergiram não somente da ambientação identificada com o subgênero *cyberpunk* da ficção científica, mas também da necessidade de cuidar do avatar para que fosse possível continuar jogando e também porque era insuportável a ideia de que o avatar estivesse sofrendo. Com base no ocorrido na experiência pessoal, avaliamos que a produção de sentidos sobre a saúde do avatar deve ocorrer também em outros jogos com histórias de fundo e narrativas não identificadas com o gênero de ficção científica, sendo portanto um elemento fulcral na busca de respostas para as perguntas de nossa pesquisa sobre os sentidos da saúde em jogos de entretenimento.

A análise proporcionou uma prolífica produção de sentidos da saúde em suas diversas perspectivas conceituais, englobando desde elementos nomeados como saúde nos enunciados dos próprios jogos quanto aqueles surgidos de leituras intertextuais proporcionadas pelos contextos, influenciados também pela fundamentação teórica. Destacamos a metáfora do corpo como uma máquina, parte da racionalidade científica moderna e que também participa da indissociação entre saúde, ciência e tecnologia. Nos dois jogos saúde surge com força, em sua intersecção com a ciência e tecnologia, descolada de demandas das necessidades de saúde e com o principal intuito de ampliar as potencialidades humanas. As alterações proporcionadas se relacionam então com o poder, através das desigualdades geradas entre os seres humanos “normais” e aqueles que alteram seus corpos através de intervenções altamente tecnologizadas. Ao mesmo tempo, os jogos mostram as consequências desastrosas das intervenções na imagem da loucura desumanizante. Esses processos nos fizeram pensar também sobre como a maneira com que percebemos o outro pode ser capaz de mudar o julgamento sobre o direito de certos grupos à vida. Há construções simbólicas que reduzem seres humanos que precisam de cuidado a criaturas menos humanas ou a casos perdidos ou inevitáveis, legitimando a inequidade em saúde, negando o direito à vida. Nos termos de Santos (2002), seres humanos que atravessaram a linha limítrofe entre a desigualdade e a exclusão, estabelecida por uma sociedade regida por um discurso dos limites como critérios para o direito à vida em sociedade.

O objetivo geral de nossa pesquisa estabeleceu que ao fim e ao cabo teríamos um estudo dos jogos digitais como lugar de produção de sentidos da saúde. Por este meio, estaríamos contribuindo para a análise da produção de sentidos em novos espaços de comunicação. Para atendê-lo, tomamos dois jogos mundialmente distribuídos, argumentando pela importância dos jogos como novos espaços de comunicação. O uso do aporte teórico dos *Game Studies* auxiliou na criação de um objeto teórico que respeitasse as especificidades dessa mídia, para que a mesma não fosse reduzida à repetição de abordagens já consolidadas de outras mídias.

Este objeto teórico também levou em consideração a pluralidade dos sentidos da saúde, em uma tentativa de convergência entre a problematização desses sentidos surgida das questões do campo da Saúde Coletiva e as contribuições próprias da Semiologia dos Discursos Sociais. A análise procedida buscou operar sobre os sentidos da saúde que emergiram dos jogos, mas nosso olhar foi orientado por duas matrizes, no âmbito dos dispositivos e das condições de produção.

O conceito de comunicação organizador da pesquisa foi a de um processo negociado de produção, circulação e apropriação de sentidos sociais. Supõe, portanto, que os sentidos resultam de um ciclo produtivo e não apenas de uma etapa isolada. Não seria possível, no contexto de uma dissertação de mestrado, ir além da etapa de produção, ainda mais considerando a inexistência de trabalhos anteriores com o mesmo objeto e a mesma abordagem. Portanto, consideramos que o que pudemos produzir é apenas um pequeno passo na direção da abertura de imensas possibilidades analíticas que observem os jogos, sob o prisma dos sentidos da Saúde, em sua interface com a Ciência e a Tecnologia. A circulação e a apropriação nos cobram novos movimentos, nos exigem pesquisa.

Por outro lado, o que pudemos perceber, ao longo de todo o trabalho, valida nosso pressuposto dos jogos como produtores de sentidos e nos alerta para o fato de que os jogos didáticos e educativos voltados para a formação de conhecimentos e atitudes sobre saúde disputam um mercado simbólico habitados por jogos cujos sentidos irão disputar lugar no imaginário e na prática social dos jovens e adultos. Esse universo não pode ser ignorado pelo campo da Saúde Coletiva. Há que conhecê-lo, não só para melhor enfrentar a disputa simbólica, mas também para aprender com eles... por que não?

REFERÊNCIAS

The 10/90 Report on Health Research 2001-2002. Relatório de pesquisa. Geneva: Global Forum for Health Research, 2002. Disponível em: <http://announcementsfiles.cohred.org/gfhr_pub/assoc/s14792e/s14792e.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2014.

AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies**, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 19 jun. 2014.

_____. Meta-Game Studies. **Game Studies**, v. 15, n. 1, 2015. ISSN 1604-7982.

ALMEIDA FILHO, N. O conceito de saúde: ponto-cego da epidemiologia? **Revista Brasileira de Epidemiologia**, v. 3, Nº 1-3, 2000.

_____. For a General Theory of Health: preliminary epistemological and anthropological notes. **Cad. Saúde Pública**, v. 17, n. 4, p. 753-770, 2001.

_____. **A problemática teórica da determinação social da saúde**. Rio de Janeiro: Cebes, 2010.

_____. **O que é saúde?** Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2011. 160.

ARAUJO, I. S. **A Reversão do Olhar**. São Leopoldo: Unisinos, 2000.

_____. **Mercado simbólico: interlocução, luta, poder - um modelo de comunicação para políticas públicas**. Orientador: PINTO, M. J. Rio de Janeiro: Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2002. 353 p. (Doutorado).

_____. Mercado Simbólico: um modelo de comunicação para políticas públicas. **Interface (Botucatu)**, v. 8 no. 14, p. 1-14, 2004. Acesso em: 07 ago. 2015.

_____. Polifonia, concorrência discursiva e produção dos sentidos. O método do mapa do mercado simbólico. **UNIrevista**, v. 1, n. 3, p. 1-11, 2006.

_____. Contexts, mediations and production of meanings: a conceptual and methodological approach for communication and health. **RECIIS**, v. 3, n. 3, p. 42-50, 2009. Disponível em: <<http://www.reciis.icict.fiocruz.br/index.php/reciis/article/view/280/325>>.

ARAUJO, I. S.; CARDOSO, J. M. **Comunicação e Saúde**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2007.

ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Editora Tecnoprint,

AVEDON, E. M.; SUTTON-SMITH, B. **The Study of Games**. New York: John Wiley & Sons, Inc, 1971.

BACKE, H.-J. "Becoming Batman": Computer Games, Comics, and Concepts of Intermediality. Mensagem recebida por <STUDIES, C. F. S. C.> em

BARRIENTOS-GUTIÉRREZ, T. et al. Se busca mercado adolescente: internet y videojuegos, las nuevas estrategias de la industria tabacalera. **Salud pública de México**, v. 54, n. 3, p. 303-314, 2012.

BARTHES, R. **S/Z - uma análise da novela Sarrasine de Honoré de Balzac**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1992. 246.

BATEMAN, C. **Chaos Ethics**. Winchester: Zero Books, 2014.

BENVENISTE, É. **Problemas de Linguística Geral II**. 2ª. Campinas: Pontes, 2006.

BNDES. Mapeamento da Indústria Brasileira e Global de Jogos Digitais. Relatório de pesquisa. São Paulo: Banco Nacional do Desenvolvimento, 2014. Disponível em: <http://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/bndes/bndes_pt/Galerias/Arquivos/conhecimento/seminario/seminario_mapeamento_industria_games042014_Relatorio_Final.pdf>. Acesso em: 18/08/2015.

BOGOST, I. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

_____. Persuasive Games: How I Stopped Worrying About Gamers And Started Loving People Who Play Games. **Gamasutra - The Art & Business of Making Games**, 2012. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/1543/persuasive_games_how_i_stopped_.php?print=1>. Acesso em: 18 fev. 2013.

BOURDIEU, P. **O poder simbólico**. Lisboa: Difel, 1989.

_____. **Os usos sociais da ciência: por uma sociologia clínica do campo científico**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

BRAGA, A. Ecologia da Mídia: uma perspectiva para a comunicação. In: XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2008. Natal. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2008.

Portaria n. GM/MS n. 2.510, de 19 de dezembro de 2005. Institui Comissão para Elaboração da Política de Gestão Tecnológica no âmbito do Sistema Único de Saúde (CPGT): 2005.

BRASIL. **Por que pesquisa em saúde?** Brasília: Ministério da Saúde, 2007.

_____. **Ciência e tecnologia em saúde**. Brasília: CONASS, 2011a.

_____. **Regulação em Saúde / Conselho Nacional de Secretários de Saúde**. Brasília: CONASS, 2011b.

BROOKSBY, A. Exploring the Representation of Health in Videogames: A Content Analysis. **CyberPsychology & Behavior**, v. 11, 2008.

CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Champaign: University of Illinois Press, 2001.

CALLEJA, G. **In-Game: From Immersion to Incorporation**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

CAMARGO JR., K. R. A Biomedicina. **PHYSIS: Rev. Saúde Coletiva**, v. 15, p. 177-201, 2005.

_____. As Armadilhas da “Concepção Positiva de Saúde”. **PHYSIS: Rev. Saúde Coletiva**, v. 17, p. 63-76, 2007. ISSN 0103-7331.

_____. Medicalização, farmacologização e imperialismo sanitário. **Cadernos de Saúde Pública**, v. 29, p. 844-846, 2013.

CANGUILHEM, G. **Escritos sobre a Medicina**. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 2005.

_____. **O Normal e o Patológico**. 6.ed. rev. Rio de Janeiro: Forence Universitária, 2009.

CAPONI, S. Georges Canguilhem y el estatuto epistemológico del concepto de salud. **História, Ciências, Saúde — Manguinhos**, v. IV, n. 2, p. 287-307, 1997.

CARR, D. Textual Analysis, Digital Games, Zombies. In: DiGRA 2009 – “Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory”, 2009, West London.

_____. Bodies, augmentation and disability in Dead Space and Deus Ex: Human Revolutions. In: Context Matters! 7th Vienna Games Conference (FROG 2013) - Exploring and Reframing Games and Play in Context, 2013, Vienna.

CASTIEL, L. D.; VASCONCELLOS-SILVA, P. R. **Precariedades do excesso: informação e comunicação em saúde coletiva**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2006.

CHANG, H. **Autoethnography as Method: raising cultural consciousness of self and others**. Walnut Creek. CA: Left Coast. 2008

CLANDININ, D. J.; HUBER, J. Narrative inquiry. In: MCGAW, B.; BAKER, E., *et al* (Eds.). **International encyclopedia of education**. 3rd. New York: Elsevier, 2010.

CONRAD, P. Medicalization and Social Control. **Annual Review of Sociology**, v. 18, p. 209-233, 1992.

CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design**. Kindle Edition, 2011.

CZERESNIA, D. **Categoria vida: reflexões para uma nova biologia**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2012.

CZERESNIA, D.; MACIEL, E. M. G. D. S.; OVIEDO, R. A. M. **Os sentidos da saúde e da doença**. Rio de Janeiro: Editora Fiocruz, 2013. 119.

DURHAM, E. A pesquisa antropológica com populações urbanas: problemas e perspectivas. In: CARDOSO, R. (Ed.). **A aventura antropológica**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1986.

Eidos Montreal. 2013. Disponível em: < <https://eidosmontreal.com/> >. Acesso em: 20, dez. 2015.

ELLIS, C.; ADAMS, T. E.; BOCHNER, A. P. Autoethnography: an overview. **Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research**, v. 12, p. 18, 2011. Disponível em: <<http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1589>>.

ESCOREL, S. **Os dilemas da equidade em saúde: aspectos conceituais**. Brasília: Organização Pan Americana da Saúde, 2001.

ESKELINEN, M. The Gaming Situation. **Game Studies**, v. 1, n. 1, 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>>.

FERRARI, S. **The Judgement of Procedural Rhetoric**. Orientador: BOGOST, I. Atlanta: Georgia Institute of Technology, 2010. 129 p. Dissertação de mestrado

FRASCA, G. Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative. **Ludology**, 1999. Disponível em: < <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> >. Acesso em: 20 out. 2011.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: Level Up, DIGRA, 2003a, Utrecht, Holanda. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/frasca_levelUp2003.pdf>.

_____. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In: WOLF, M. J. P.; PERRON, B. (Eds.). **The Video Game Theory Reader**. New York: Routledge, 2003b.

Gap Closing Between Emerging and Western Game Markets. 2011. Disponível em: < <http://www.newzoo.com/ENG/1504-Detail.html&id=79> >. Acesso em: 01 jun. 2011.

GOMBRICH, E. H. **A história da arte**. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A., 1999.

GUYATT, W. Deus Ex named "top PC game of all time". GamesIndustry International. 2007. Disponível em: < <http://www.gamesindustry.biz/articles/deus-ex-named-top-pc-game-of-all-time> >.

HARAWAY, D. A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century. **Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature**. New York: Routledge, 1991. p.149-181.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Editora Perspectiva: 162 p. 2000.

IBOPE. Pesquisa Game Pop Ibope. Relatório de pesquisa.2012. Disponível em: < <http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/Infograficos/Paginas/Games-pop.aspx> >. Acesso em: 11 set. 2014.

IRRATIONAL-GAMES. BioShock. 2K Games. 2007.

JACQUES-BELLËTETE, J. **A Cyber-Renaissance In Art Direction**. NUTT, C.: Gamasutra 2011.

JAPIASSÚ, H.; MARCONDES, D. **Dicionário Básico de Filosofia**. 3ª edição revista e ampliada. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

JUUL, J. Games telling stories? A brief note on games and narratives. **Game Studies**, v. 1, n. 1, 2001.

_____. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: The MIT Press, 2011.

KELLEY, D. **The Art of Reasoning**. New York: W. W. Norton & Company, 1988.

KONZACK, L. Rhetorics of Computer and Video Game Research. In: WILLIAMS, J. P.; SMITH, J. H. (Eds.). **The Players' Realm: studies on the culture of video games and gaming**. North Carolina: McFarland & Company, 2007.

LACEY, T. The Philosophy of Andrew Ryan: The Altruistic Lie. **TDL's I have a voice**, 2015. Disponível em: < <http://www.tdlihaveavoice.com/#!/blog/c1y5b> >. Acesso em: 21, nov. 2015.

LAKOFF, G. The Contemporary Theory of Metaphor. In: ORTONY, A. (Ed.). **Metaphor and Thought**. 2nd. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

LUZ, M. T. **Natural, racional, social: razão médica e racionalidade científica moderna**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

MADEIRA, W.; LEFÈVRE, F.; LEFÈVRE, A. M. C. Sociedade do Conhecimento, Empoderamento e Produção de Consensos na Saúde. **ECO-PÓS**, v. 10, n. 1, p. 93-106, 2007.

MAINGUENEAU, D. **Termos-chave da análise do discurso**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

MÄYRÄ, F.; LOOY, J. V.; QUANDT, T. Disciplinary identity of game scholars: an outline. In: DiGRA 2013 - DeFragging Game Studies, 2013, Atlanta, GA, USA. Foreword - Proceedings of DiGRA 2013,

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem (understanding media)**. São Paulo: Editora Cultrix, 1974.

METACRITIC. Deus Ex. Metacritic. <http://www.metacritic.com/game/pc/deus-ex> >. Acesso em: 11, jan. 2016.

MONKEN, M.; BATISTELLA, C. Vigilância em Saúde. In: PEREIRA, I. B.; LIMA, J. C. F. (Eds.). **Dicionário da Educação Profissional em Saúde**. 2.ed. rev. ampl. Rio de Janeiro: EPSJV, 2008.

MONTREAL, E. Deus Ex: Human Revolution. Square Enix. 2011.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

NASCIMENTO, J. S. O entimema e o exemplo na retórica de Aristóteles. **PROMETEUS**, v. 9, p. 99 - 109, 2012. ISSN 2176-5960.

ORLANDI, E. P. **Análise de Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas: Pontes, 1999.

_____. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. 4ª Edição. Campinas: Pontes, 2003.

_____. **As formas do silêncio: no movimento dos sentidos**. 6ª. Campinas: Editora da Unicamp, 2007.

PALACIOS, E. M. G. et al. **Introdução aos estudos CTS (Ciência, Tecnologia e Sociedade)**. Madri: Organização dos Estados Ibero-Americanos para a Educação, a Ciência e a Cultura (OEI), 2003.

PARKIN, S. Rapture leaked: The true story behind the making of BioShock. 2014. Disponível em: < <http://www.eurogamer.net/articles/2014-04-17-the-true-story-of-bioshock> >. Acesso em: 21, nov. 2015.

PAVIS, P. **Dictionary of the theatre: terms, concepts, and analysis**. Toronto Buffalo London: University of Toronto Press, 1998.

PEIKOFF, L. Introduction to objectivism. 2015. Disponível em: < <https://www.aynrand.org/ideas/philosophy> >. Acesso em: 19, dez. 2015.

PENG, W. Design and Evaluation of a Computer Game to Promote a Healthy Diet for Young Adults. **Health Communication**, v. 24, n. 2, p. 115-127, 2009. ISSN 1041-0236 print / 1532-7027 online.

PINTO, M. J. **As marcas lingüísticas da enunciação: esboço de uma gramática enunciativa do português**. Rio de Janeiro: Numen, 1994.

PINTO, M. J. **Comunicação e discurso: introdução à análise de discursos**. São Paulo: Hacker, 1999.

POSTMAN, N. The Humanism of Media Ecology. In: Media Ecology Association Convention, 2000, Fordham University. New York:

RAESSENS, J. The gaming dispositif. An analysis of serious games from a humanities perspective. In: RITTERFELD, U.; CODY, M., *et al* (Eds.). **Serious games. Mechanisms and effects**. New York: Routledge, 2009. p.486-512.

REGIS, F. **Nós, ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Curitiba: Champagnat, 2012.

RIBEIRO JR, W. A. Aspectos reais e lendários da biografia de Hipócrates, o "pai da medicina". **Jornal Brasileiro de História da Medicina**, p. 8-10, 2003. Disponível em: <<http://warj.med.br/pdf/hipocrates.pdf>>.

RILEY, D. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population**. Port Washington, NY: The NPD Group, Inc. 2015.

RODRIGUES, A. D. **Afinal o que é a mídia?:** Centro Internacional de Semiótica e Comunicação 2015.

RODRIGUEZ, H. The Playful and the Serious: an approximation to Huizinga's Homo Ludens. **Game Studies**, v. 6, n. 1, 2006.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTOS, B. S. **A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência**. São Paulo: Cortez, 2002.

SCLIAR, M. História do Conceito de Saúde. **PHYSIS: Rev. Saúde Coletiva**, v. 17, p. 29-41, 2007.

SICART, M. Against Procedurality. **Game Studies**, v. 11, n. 3, 2012. Disponível em: <gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap>.

SINGER, C. **Galen on anatomical procedures**. London: Oxford University Press for the Wellcome Historical Medical Museum 1956.

SISMONDO, S. **An introduction to science and technology studies**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2010.

SODRÉ, M. **Best-seller: a literatura de mercado**. São Paulo: Editora Ática, 1988.

SUITS, B. What Is a Game? **Philosophy of Science**, v. 34, n. 2, p. 148-156, 1967.

TAVARES, B. **O que é ficção científica**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1992.

THOMAS, W. R. What is Objectivism? , The Atlas Society, 2010. Disponível em: <<http://atlassociety.org/objectivism/atlas-university/what-is-objectivism/objectivism-101-blog/3366-what-is-objectivism>>. Acesso em: 27/06/2015.

THOMSON, D. M. The mixed health messages of Millsberry: a critical study of online child-targeted food advergingaming. **Health Communication**, v. 26, n. 4, p. 323-331, 2011.

VALVE. Steam. Disponível em: < <http://store.steampowered.com/> >.

VASCONCELLOS, M. S. D. **Comunicação e Saúde em Jogo: os video games como estratégia de promoção da saúde**. Orientador: ARAUJO, I. S.; RAESSENS, J. Rio de Janeiro: Instituto de Comunicação e Informação Científica e Tecnológica em Saúde, Fundação Oswaldo Cruz, 2013. 275 p. Tese (Doutorado em Informação e Comunicação em Saúde).

VASCONCELLOS, M. S. D.; ARAUJO, I. S. Os Discursos de Passage: a análise do discurso aplicada a um jogo digital independente In: XII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2013. São Paulo. 2013.

VERÓN, E. **A Produção do Sentido**. São Paulo: Cultrix / USP, 1980.

_____. **Fragmentos de um tecido**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 2004.

The concepts and principles of equity and health: Copenhagen: World Health Organization, 2000.

WHO. Constitution of the World Health Organization. New York. 2006. Disponível em: < http://www.who.int/governance/eb/who_constitution_en.pdf >. Acesso em: 25 out. 2015.